

ENTRA EN JUEGO
SEPTIEMBRE 2001
Nº10
2 CD
juego + demos
GAME·LIVE PC
2 CD
JUEGO COMPLETO DE REGALO
GRAND PRIX Racing
La F1 está de moda
¡8 DEMOS!
Red Faction
Battlecruiser 3000AD
The Corporate Machine
Championship Surfer
Combat Mission
The Sting!
Bacteria
MAD
y todos los parches, extras, utilidades...
ESPAÑA EN JUEGO
Commandos 2 y 3
Blade 2 · Torero
Praetorians...
La puesta al día de un mito
MYST III
EXILE
MAX PAYNE
Luces, cámara, ¡ACCIÓN!
Análisis + Guía + Concurso
Nº 10 septiembre 2001 • 695 PTAS. 4,18 EUROS
00010
8 424094 001477
ixo Publishing Ibérica
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

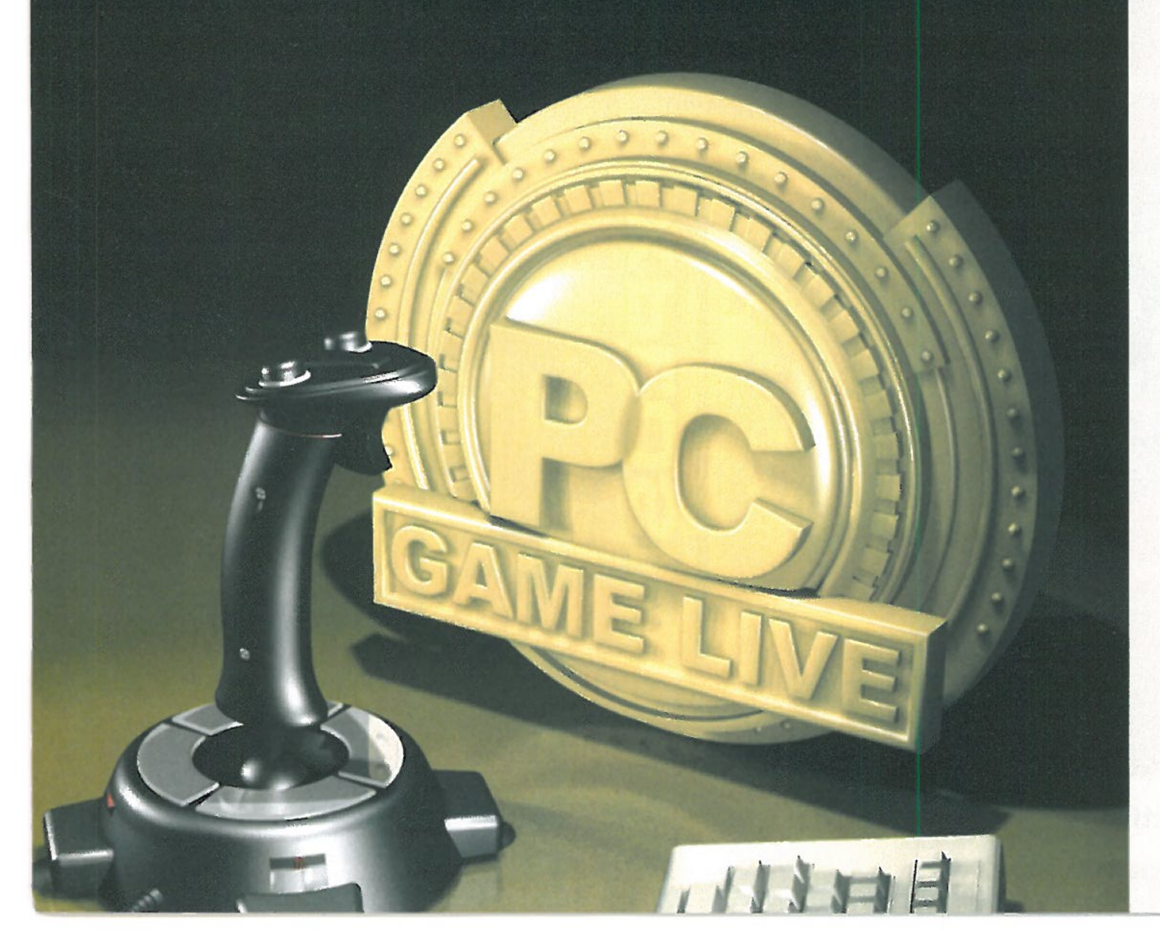

XPLOSIV
¡JUEGOS BOMBA A PRECIOS INOFENSIVOS!
DYNAMITE
DYNAMITE
DYNAMITE

REMEDY SALTÓ SIN RED

En verano el mundo *off line* es un lugar cálido y de perfiles amables por el que se puede pasear en chancletas y con gafas de sol. Pero en otoño vuelve a ser el coto privado de la poderosa rutina, y es entonces cuando más cerca nos sentimos de nuestros compatibles, que nos ofrecen un estupendo refugio en la Red. Este otoño, como los dos o tres anteriores, nos conectaremos con la esperanza de asistir al despegue definitivo de la era *On Line*, en la que podremos ganarnos la vida como jugadores profesionales de *Counter Strike* con cláusula de rescisión multimillonaria y admiradoras a la puerta del camerino. *World War II Online* y la inevitable expansión de *Diablo 2* han acaparado nuestras horas de conexión en este fin de verano, pero la llegada de *Max Payne* ha servido para recordarnos que también existe un universo lúdico *off line*.

Un universo que todavía ofrece cosas que rara vez encontramos en los servidores multijugador de Internet. Por ejemplo, argumentos lapa, de los que se incrustan en tus neuronas, y acción intensa y sin pausa, sin cortes y sin caídas de conexión. Al juego de Remedy le sobran argumentos para entrar en las quinielas de lo mejor del año, aunque aún es pronto para dar por cerrada la carrera. La próxima etapa tiene su meta en la ECTS de Londres, que tal vez ya se haya celebrado cuando leas estas líneas. Allí estaremos, para contarte qué podemos esperar de nuestros PC en esta temporada otoño-invierno que se prevé rica en sorpresas, tanto dentro como fuera de la Red.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló

Publicidad
Xavier García Abad
xavig@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

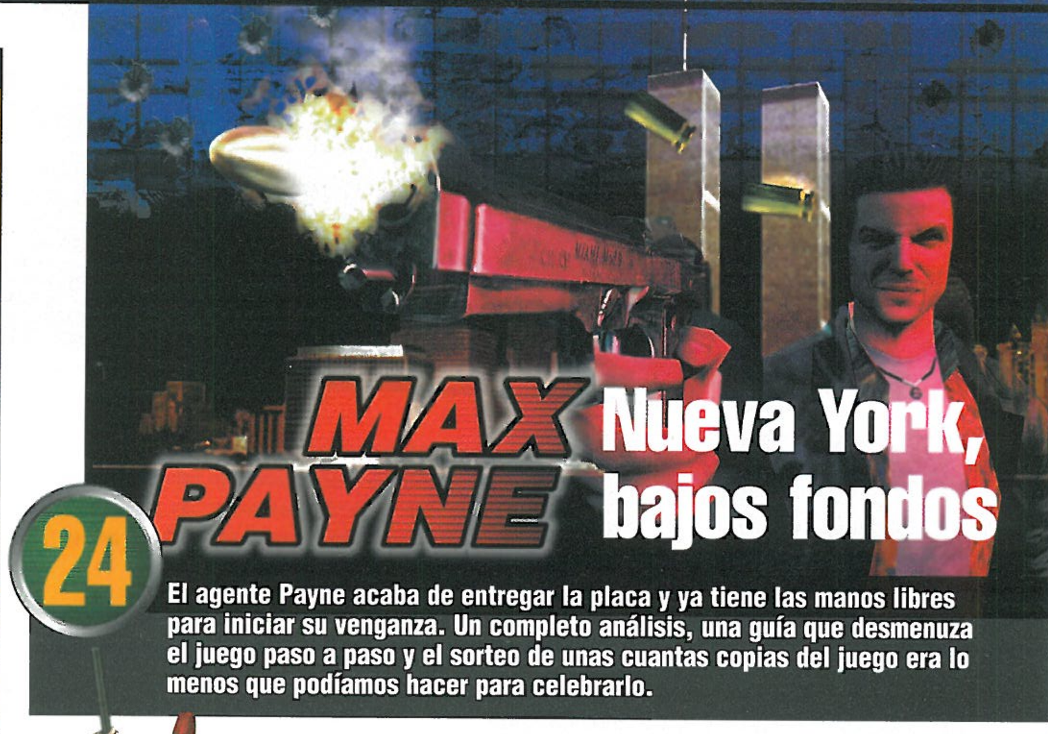
GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Solicitado OJD



CONTENIDOS SEPTIEMBRE 2001



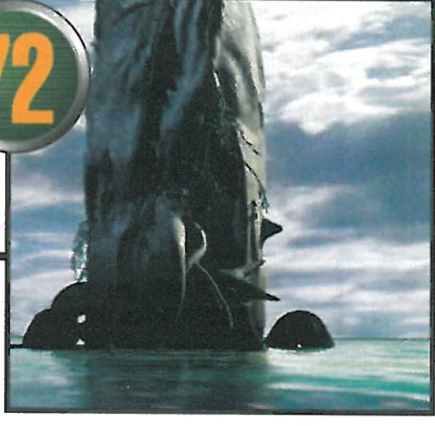
24 Nueva York, bajos fondos

El agente Payne acaba de entregar la placa y ya tiene las manos libres para iniciar su venganza. Un completo análisis, una guía que desmenuza el juego paso a paso y el sorteo de unas cuantas copias del juego era lo menos que podíamos hacer para celebrarlo.



España en juego 42

No todo iba a ser toros, sangría y paella. Gracias a *Commandos 2*, *Praetorians*, *Blade 2*, *Torero* y tantos otros proyectos, España volverá a ser conocida mundialmente por la calidad de su software. Palabra.



72 Myst III Exile



Masnou soñaba despierto con volver al archipiélago de fantasía en el que se perdió hace diez años, cuando era casi un lactante. Ha vuelto a visitarlo, ha vuelto a perderse y ha vuelto a quedarse boquiabierto.

78 MechCommander 2

Corre a encaramarte a uno de los brutos mecánicos de Microsoft. Estrategia y acción se dan la mano y hasta un par de castos besos en la mejilla.

CARTA BLANCA



Sí, es precisamente tu carta la que se ha quedado en el tintero. Pero no desesperes, intentaremos publicarla el mes que viene, o tal vez contestarla por correo ordinario o electrónico. Las puertas de Carta Blanca están siempre abiertas: el problema es que son demasiado estrechas para que entréis todos a la vez.



Bugs de Runaway

Me vais a perdonar, pero creo que no sois del todo imparciales cuando valoráis juegos españoles. Vale que lo de otras revistas es de vergüenza ajena y que vosotros al menos intentáis que no se os vea el plumero, pero creo que vuestra tendencia con juegos de aquí es valorarlos en positivo y no con la actitud mucho más crítica que seguís con los títulos extranjeros. En el análisis de *Runaway* no hay ninguna referencia a los *bugs* del juego, que a mí me parecen escandalosos. Vale, los hay peores, pero siempre he pensado que los *bugs* no son "accidentes" que el usuario deba aceptar con resignación, sino la muestra de que el producto es defectuoso y que seguramente se ha publicado antes de tiempo. ¿Acaso no hay controles de calidad? Porque si me descontasen diez pesetas por cada *bug* que he encontrado en las horas que llevo dedicadas al juego, supongo que me saldría gratis. Y lo mismo pasaba con *Blade*. ¿Es que por ser españoles debemos exigirle menos que al resto? Porque si es así, yo no estoy de acuerdo.

Pedro Herranz, Valencia.

Hombre, si a nosotros nos descontasen un par de duros por cada bug encontrado en Runaway nos ahorraríamos... nada, porque no hemos encontrado ninguno. La copia del master con que hemos jugado era técnicamente impecable, así que suponemos que los problemas que tú has encontrado tal vez se deban a incompatibilidades con tu tarjeta gráfica.

¿Gato encerrado?

Soy de los que piensan que Blizzard subió el nivel de los enemigos de *Diablo 2* con el famoso parche 1.08 para "obligar" a los usuarios a comprarse la expansión. También quería deciros que espero con ansiedad *Commandos 2* y que el *Undying* me parece un gran juego que saca un grandísimo rendimiento a un motor tan anticuado como el de *Unreal*. Ahora os hago unas preguntillas: después de mucho ahorrar he adquirido *Z: Steel Soldiers*. Llego a mi casa con ganas de gozármelo y cuál es mi sorpresa, pues no puedo jugar debido a un error de DirectX. No lo entiendo, he reinstalado DirectX 8 varias veces y nada. ¿Podrías darme consejo? ¿Sabéis algo sobre un posible *Half-Life 2*? Una opinión de aficionado: He jugado al *Operation Flashpoint* y he comprobado que, como decís, es muy real y un juego en el que se sabía lo que se quería hacer. Pero, ¿no os parece que sus gráficos están demasiado descuidados? A mí me parece que la nota es demasiado elevada debido a que cualquier juego digno de un 9 tiene que tener unos gráficos. Vuestras notas en algunos casos me parecen elevadas.

J. Fernando Ramos. E-mail.

Haces bien en ponerle comillas a la palabra "obligar". Blizzard no obligó a nadie a comprarse Lord of Destruction, simplemente, lo convirtió en "aconsejable". De Half Life 2, ni rastro, al menos por el momento. En cuanto a tus dudas técnicas, intentaremos echarte un cable vía correo electrónico en cuanto tengamos un hueco.

Lo que hay que ver

En el número anterior hablabais de *Operation Flashpoint*, y francamente me dejó alucinado lo que se puede hacer en un juego con un presupuesto tan "bajo" como decíais vosotros. En la crítica leí que había superado el millón de descargas, pero lo que me gustaría saber es el sitio exacto del que me puedo bajar la demo.

Álvaro. E-mail.

Encontrarás un vínculo en la página del distribuidor internacional del juego (www.codemasters.com).

¿Dónde se coge el bus?

Ya he tenido la oportunidad de jugar a la edición inglesa de *Max Payne* y debo decir que me ha gustado bastante, incluso mucho. Pero el precio al que va a venderse aquí me parece una tomadura de pelo, ya que yo me lo he acabado en unas diez horas, tal vez menos. Leí en un artículo vuestro que los juegos no son como los cacahuetes y no hay que valorarlos a peso, y estoy más o menos de acuerdo, pero es que esto ya pasa de castaño oscuro (¡no tiene ni modo multijugador!).

Adrià Segur, Barcelona.

Bien, es un punto de vista, pero déjanos insistir en un argumento al que hemos cogido especial cariño: ¿qué prefieres, larga duración o intensidad? Porque aquí no cambiamos ni un solo segundo de "show motion" frenética por 20 horas de tediosa exploración de un escenario desértico.

Nostalgia aventurera

Os escribo para dar mi opinión sobre un determinado tema: las aventuras gráficas por excelencia que para mí, y supongo que para más gente, son los juegos de la saga de *Monkey Island* y de *Indiana Jones*. Siempre he tenido una duda sobre cuál de las sagas es mejor, pero me he decantado por la de *Monkey Island* porque los juegos de la saga



de *Indiana Jones* han ido a peor con el paso del tiempo. Desde *Indiana Jones and the fate of Atlantis* sus juegos han sido bastante mediocres si nos adaptamos a los nuevos tiempos. A la vez que os doy mi opinión, me gustaría que me dierais también la vuestra y quería también preguntaros si hay algún proyecto en marcha sobre algún nuevo juego de *Indiana Jones* (soy un nostálgico de esta saga y espero que no caiga en el olvido).
Francisco Vecino, León.

A lo mejor estás de suerte: todo apunta a que Paramount y LucasFilms empezarán a trabajar en la cuarta película de la saga Indiana Jones a principios del año que viene. Aunque ni Steven Spielberg ni Harrison Ford han confirmado su participación en el proyecto, la prensa norteamericana ya ha publicado que la película podría estrenarse en verano del 2003. Si hay película puedes estar casi seguro de que habrá al menos un juego inspirado en ella. Esperemos que esté a la altura de los primeros juegos desarrollados por LucasArts.

LA INDUSTRIA SE MUEVE

En los más de diez años que llevo jugando a juegos de ordenador he seguido con bastante interés la evolución de los estudios de desarrollo españoles. Tras la época de los pioneros, sólo Dinamic Multimedia pasó el corte, y durante mucho tiempo era esta compañía madrileña la única que podía presumir de sacar al mercado juegos de calidad desarrollados en España. Ahora parece que las cosas empiezan a moverse, tal vez como efecto (un poco tardío, la verdad) del éxito internacional de un título hecho aquí, Commandos. Aunque éste y Blade son casi los únicos juegos de proyección internacional de que podemos presumir, parece que los buenos profesionales de diseño y programación que siempre ha habido en nuestro país encuentran proyectos en que enrolarse sin necesidad de ir al extranjero. Por eso me parece tan buena noticia que hayan aparecido nuevos estudios, en especial el fundado por Carrillo y Vaello, Digital Legends, aunque otros que parecen más modestos, como Novarama, demuestran que pronto se harán aquí juegos para todos los gustos. En España incluso hay quien se atreve a explotar referentes culturales propios para hacer juegos como Torrente o Torero, que serán lo que sean pero demuestran que algo se mueve y que esta vez sí que parece que vamos a alguna parte.
Omar- Torrelavega

Una carta más que oportuna, ya que nos llega mientras redactamos el penúltimo pie de foto de nuestro informe sobre el esperanzador momento que atraviesa el desarrollo de juegos en España.

De vuelta a Kyrandia

Hola. Si existe algún jugón con experiencia en las aventuras antiguas y con suficiente memoria, me gustaría saber cómo resolver el enigma de las piedras natales en *The Legend of Kyrandia.* Otra cosa, si alguna vez os quedáis sin juegos actuales para publicar intentad conseguir *Discworld Noir, Forsaken, I-War, Outcast, Expandable, Carmaggedon, 3 Skulls of the Toltecs, Toonstruck, Fade to Back*... O publicad alguna recopilación de clásicos, incluso, si os dejan, de consola con su emulador correspondiente.
Inocencio del Castillo, Tenerife.

Pues no, aquí nadie ha jugado a The Legend of Kyrandia, aunque enontrarás una guía extraoficial bastante completa en (www.avault.com). Tomamos nota de tu lista de sugerencias: nosotros, como las orquestas de pueblo, aceptamos peticiones, aunque no siempre nos sepamos la canción.

Golpe bajo

Vale, comprendo lo del veranito, las copas, los ligues, las terracitas, la canción del verano... en definitiva, las pocas ganas de trabajar. ¿Pero os habéis dado cuenta de que el numero de Agosto nos lo habéis vendido con menos páginas sin bajar su precio? Sólo espero que en el número 100 no nos lo vendáis sólo con las pastas, aunque ¡al paso que vais! Hombre, hay que reconocer que este último no es malo, al contrario, pero me ha sabido a poco, muy poco. En fin, a vosotros que os preocupa tanto el éxito y el qué dirán y tenemos que ser los mejores y patatín y patatán, pues que de esta forma no creo que lo llegéis a ser nunca. Aunque suene a crítica, no lo es, sólo quiero que no os durmáis porque sois la única revista que me tiene entretenido todo el mes. (Excepto este último.) Sé que todo el mundo necesita unas vacaciones, pero para algo Dios inventó las suplencias.
Ismael, Alcalá de Henares.

Precisamente eso es lo que pretendíamos explicaros en el editorial del mes pasado, que en verano este país cierra por vacaciones y ya nos costó lo suyo encontrar contenidos para llenar un Especial Agosto de 100 páginas. Ya ves que en éste que tienes entre manos hemos vuelto a las 148 de rigor.

Despistado

Os sigo desde hace tiempo y me gustaría saber por qué los juegos de PlayStation son mas adictivos y entretenidos que los de PC siendo éste mas potente. ¿Hay algún juego parecido a *Crash Team Racing*? ¿Y algún juego de lucha tipo *Tekken 3*? Éstas son algunas de mis dudas os agradecería si me las pudieris aclarar. Un cordial saludo, un fiel lector de vuestra revista.
Héctor Martín. E-mail.

¿Nos sigues desde hace tiempo y aún no te has dado cuenta de que la nuestra es una revista de juegos para PC? No se te ocurra meter nuestros CD de regalo en tu flamante gris de Sony, es hasta probable que no te funcionen.

Desde el otro lado del océano

Les escribo desde Monterrey, México. Acostumbrado a comprar *PC Gamer* (vivir a 2 horas de los USA es clara influencia), para ser honestos compré el primer número de Game Live sólo por el CD con el juego completo de regalo. Sin embargo, comparando ambas revistas, la española saca todas las de ganar. ¡Y a menos de la mitad del precio! Sus únicas posibles debilidades son: una menor distribución (a veces difícil de conseguir), y que sus números llegan aquí con algunos meses de retraso, lo cuál es finalmente comprensible dada la distancia. Me pongo de pie y me quito el sombrero delante de ustedes.
Gregorio Holguín, Monterrey.

Di que sí, el poder latino resiste a la marea yanqui aquí y a tiro de piedra de la Tierra de las Libertades. En cuanto a los problemas que nos comentas, son de difícil solución, ya que es arduo y costoso hacer llegar a América Latina algo más que un número bastante reducido de ejemplares de la revista. Aun así, gracias por tu fidelidad y tus elogios.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

RAVEN DESARROLLA QUAKE IV

id Software anuncia también un nuevo título multijugador

id Software anunció en la pasada QuakeCon, celebrada en Texas del 9 al 12 de agosto, lo que todos esperábamos y más. La compañía de John Carmack ha confirmado que *Quake IV* está en desarrollo, además de desvelar un nuevo juego *on line* cooperativo y anunciar que *Return to Castle Wolfenstein* tendrá modo multijugador. Toda una batería de noticias importantísimas para los amantes de los *shooter*.

id Software en estado de gracia: *Quake IV*, *Wolfenstein* multijugador y nuevo juego *on line*.

Quake IV será un título para un solo jugador y utilizará el nuevo motor de la compañía, todavía inacabado, el de *Doom III*. El juego ampliará el universo de *Quake II* y supondrá el regreso de la raza cibernética Strogg. Raven Software, un estudio que cuenta en su haber con otros títulos desarrollados con motores de id Software, como *Hexen* y *Heretic*, y que desarrolla en la actualidad *Jedi Outcast: Jedi Knight 2* y *Soldier of Fortune 2*, se encarga ya del desarrollo de la nueva entrega de *Quake*.

En cuanto al nuevo título multijugador, se trata de un proyecto que id Software ideó mientras desarrollaban *Quake III: Arena*, pero que tuvieron que aparcar para dedicarse a *Doom III*. Nerve Software, el estudio de Brandon James, un antiguo empleado de id Software, desarrolla el juego, que todavía no tiene título y del que sólo se sabe por ahora que será *on line* y multijugador, aunque no estará basado en un mundo persistente. Nerve Software está trabajando también en el modo multijugador basado en equipos que id Software ha decidido incluir en *Return to Castle Wolfenstein*.

LLENAZO EN VALENCIA

Siete intensos días de Campus Party

La quinta edición de la Campus Party, celebrada en el Museo de las Ciencias de Valencia del 6 al 12 de agosto, ha sido un éxito. La concentración de aficionados a la informática y el juego en red más importante de España ha tenido este año 2.000 participantes y otros 100.000 se han sumado al encuentro *on line*. Han sido necesarios 50.000 metros de cable de red, 100.000 de fibra óptica y 150 personas para atender las necesidades de los asistentes. Este año han predominado los jugadores y los "linuxeros", mientras que han disminuido los "maqueros".

En cuanto a los campeonatos, en la modalidad "versus" de *Quake 3: Arena* Sombra ha desbancado al campeón de las tres ediciones pasadas, Akiles. Este último, sin embargo, volvió a proclamarse vencedor en la modalidad "todos contra todos". En el campeonato de *Counter-Strike* resultaron ganadores los miembros del clan Army que, junto con Sombra, representarán a España en los World Cyber Games de Seúl el próximo mes de diciembre.



La Campus Party cambiará de ciudad el año que viene. Madrid, Málaga y Zaragoza son las candidatas.

CONCURSO MAX PAYNE

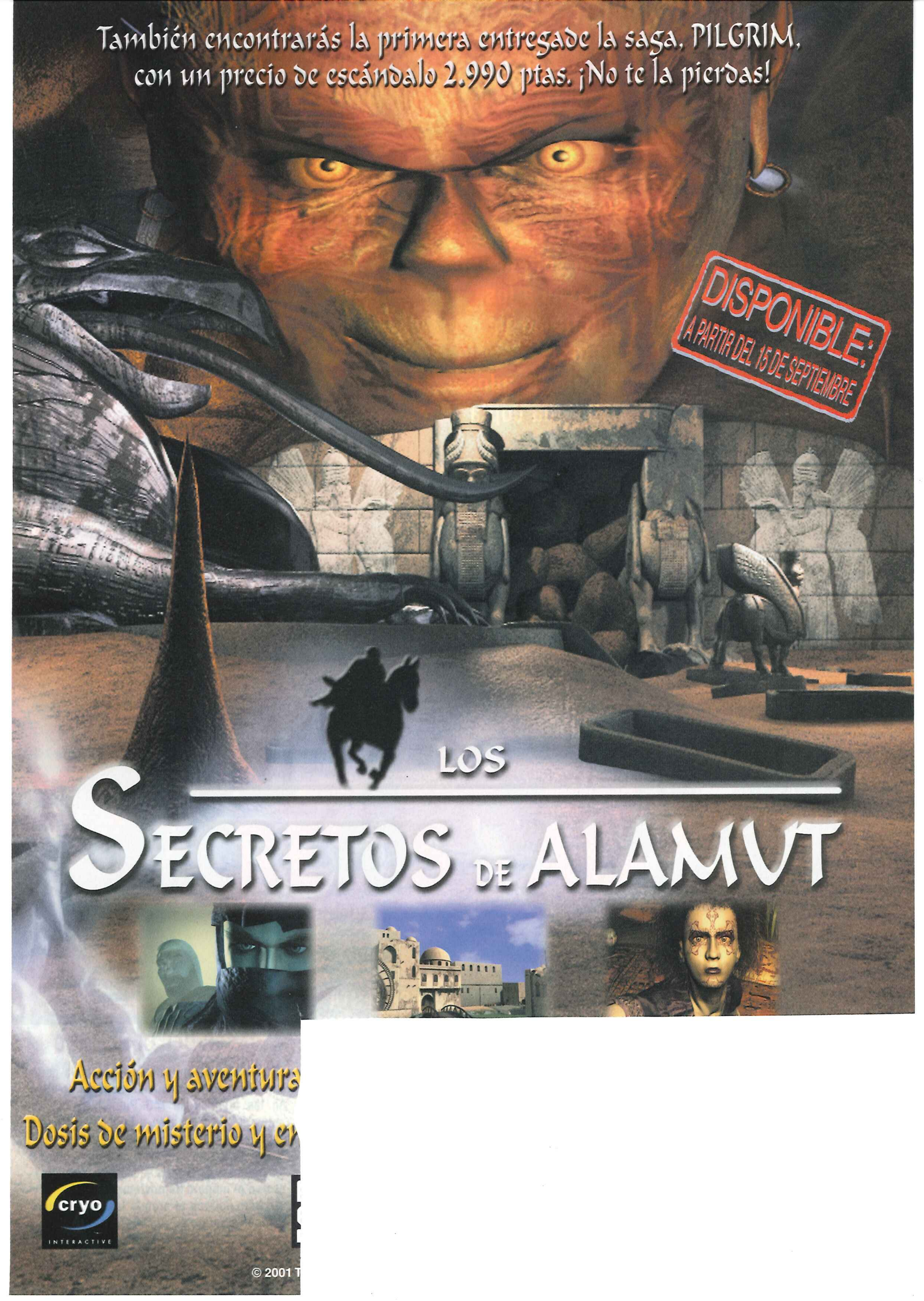
Esto NO es una página de publicidad. Es algo mucho mejor que eso. Se trata de tu oportunidad de demostrarte a ti mismo que lo de ganar concursos no sólo es una de aquellas cosas que les pasan a los demás. Rellena nuestro boletín de respuesta y puede que pronto te conviertas en uno de los 20 afortunados que recibirán en su domicilio una copia de *Max Payne* y una camiseta.



CUPÓN DE RESPUESTA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de octubre e indicar "Concurso Max Payne" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de octubre y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de noviembre.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.



También encontrarás la primera entregade la saga, PILGRIM,
con un precio de escándalo 2.990 ptas. ¡No te la pierdas!
DISPONIBLE:
A PARTIR DEL 15 DE SEPTIEMBRE
LOS
SECRETOS DE ALAMUT
Acción y aventura
Dosis de misterio y en
cryo
INTERACTIVE
© 2001 T

JUEGOS OLÍMPICOS

Nace la mayor competición mundial de juegos en red



El gobierno de Corea y Samsung, organizadores de la World Cyber Game Challenge del año pasado, van a organizar también la primera edición de los World Cyber Games, un evento con pretensiones de olimpiadas de los juegos en el que participarán 400 jugadores de 25 países y cuya final se celebrará en Seúl el próximo diciembre. Hasta entonces, una serie de eliminatorias decidirán en cada país qué jugadores irán a la final para agenciarse alguno de los premios que repartirá la organización, que suman en total 300.000 dólares. El modo de competición será individual y por equipos (5 vs 5). Los juegos elegidos son *Counter Strike* para la competición por equipos y *Quake III: Arena*, *Unreal Tournament*, *FIFA 2001*, *Age of Empires: The Conquerors* y *Starcraft: Blood War* para la individual. En la convocatoria española unos 3.000 jugadores lucharán por una de las 20 plazas que tiene asignado el equipo español. En la pasada Campus Party de Valencia fueron seleccionados 100 de los 300 jugadores que se enfrentarán en la final española, que tendrá lugar en Madrid del 12 al 14 de octubre. Los otros 200 se decidirán en una segunda fase *on line*, que se celebra este mes en la web Level51.com. Más información en www.antena3tv.com/worldcybergames/html/index.htm.



Los World Cyber Games aspiran a convertirse en las Olimpiadas de los juegos.

HOMENAJE VIRTUAL A HITCHCOCK

Paseo por la filmografía del mago del suspense

Arxel Tribe (*Louvre, Casanova*) publica en noviembre *Hitchcock: The Final Cut*, una aventura gráfica llena de misterios y asesinatos inspirada en siete películas del maestro del suspense, entre ellas *Psicosis, La sombra de una duda* y *Frenesí*. El juego está protagonizado por Joseph Shamley, un detective privado con poderes psíquicos encargado de resolver el misterio de la desaparición de un rico hombre de negocios durante el rodaje de una película en su mansión. Aunque habrá elementos de acción, el juego se centrará en la investigación y los diálogos. El estilo visual y los ángulos de cámara de Hitchcock estarán presentes en el juego, así como cincuenta escenarios de sus películas. Arxel Tribe ha firmado otro acuerdo con Universal Studios para desarrollar *Hannibal*, un juego de acción y aventuras en 3D basado en el famoso protagonista de *El silencio de los corderos*.

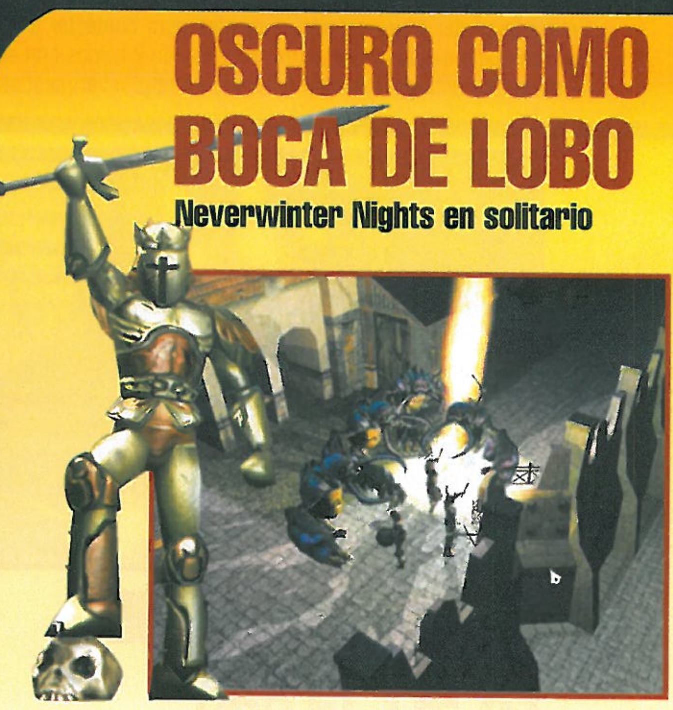




***Psicosis* es una de las películas en las que se basa *Hitchcock: The Final Cut*.**

OSCURO COMO BOCA DE LOBO

Neverwinter Nights en solitario



BioWare, quizá para contrarrestar el anuncio del retraso de *Neverwinter Nights* hasta el próximo año, ha desvelado nuevos detalles acerca de la campaña para un solo jugador de su título más ambicioso hasta la fecha. Aunque la estrella de este juego de rol es su modo multijugador, que permitirá la creación de mundos virtuales persistentes y jugar con miles de usuarios *on line*, la campaña para un solo jugador abarcará 20 escenarios y 80 horas de juego. Estará ambientada en los Reinos Olvidados de Dungeons & Dragons, entre las ciudades vecinas Neverwinter y Luskan. Ambas ciudades, gobernadas por dos antiguos rivales, pasan por horas bajas. Neverwinter ha sido asolada por una peste y Luskan ha caído bajo la fatídica influencia de un misterioso guerrero. Tendrás que explorar las dos ciudades y sus alrededores y descubrir qué es lo que está sucediendo.

FANTASÍA HECHA REALIDAD

Llega a Europa la Fan Faire de Everquest




Del castillo virtual al real. Fiesta en un *chateau* francés para los fans de *EverQuest*.

Ubi Soft ha organizado con Sony Online una edición europea de la Fan Faire de *EverQuest*, muy popular entre los seguidores norteamericanos del veterano juego de rol *on line*. El día 15 de este mes, los seguidores europeos del juego se reunirán en un castillo del siglo XIV situado a 60 kilómetros de París. Pensada para acoger hasta mil doscientas personas, la fiesta incluirá actividades como la gran búsqueda del tesoro y otros juegos, un mercadillo medieval con demostraciones de artesanos de distintos gremios y un banquete con platos de la época, todo ello amenizado con músicos medievales. Además, los desarrolladores del juego estarán presentes para contestar a las preguntas de los fans, intercambiar experiencias y compartir información y trucos con ellos. La inscripción a la Fan Faire cuesta 85 dólares y puedes realizarla en http://everquest.station.sony.com/fanfaire/.


Starfighter en la PlayStation 2. Los gráficos de la versión para PC serán mejores.

AL CÉSAR LO QUE ES DEL CÉSAR

Starfighter regresa a sus raíces

LucasArts ha decidido convertir el título de la PlayStation 2 *Star Wars Starfighter* al PC. De hecho, parece ser que este simulador de combate espacial, que tiene más de *shooter* que de simulador, fue concebido originalmente como un juego para PC, por lo que la decisión de la compañía es todo un acto de justicia. La nueva versión mejorará, además, las texturas y los gráficos de su homólogo consolero gracias a las mayores capacidades gráficas del PC. *Starfighter* se desarrolla durante el Episodio I de *La Guerra de las Galaxias* y en él encarnarás a uno de los tres pilotos de naves espaciales que han de salvar a Naboo y la galaxia de los ataques de la Federación. Podrás pilotar 20 naves espaciales, entre ellas el caza Naboo N-1, a lo largo de 14 misiones para un solo jugador y diversos escenarios multijugador, tanto en Naboo como en el espacio.

RESCATE EN ASPAS

Tercera entrega de Search and Rescue

Global Star Software ha anunciado el desarrollo de *Search and Rescue 3*, su próximo simulador de vuelo de helicópteros. El juego es la tercera entrega de la serie de Interactive Vision, en la que eres un piloto de helicóptero que realiza misiones de rescate. Puedes jugar una campaña de misiones aleatorias, durante la cual quedará constancia de tus éxitos, o jugar una sola misión que tú elijas. El nuevo título de la serie incorporará tres helicópteros de rescate nuevos, mejoras en los apartados de sonido y gráficos y más de 100 misiones. El juego estará terminado para las próximas Navidades.



Dos de los helicópteros que podrás pilotar en *Search and Rescue 3*.

EL MEJOR SIMULADOR

Editor 3D en Flight Simulator 2002



La edición profesional de *FS2002* será el simulador de vuelo civil más completo.

Microsoft incluirá en la edición profesional de *Flight Simulator 2002* un editor 3D desarrollado por los creadores de 3D Studio Max, la empresa Discreet. El gmax y otras herramientas ideadas por esta última permitirán a los jugadores crear, modificar y compartir aviones, escenarios y demás elementos 3D del juego. *Flight Simulator 2002* ofrecerá un nivel de detalle nunca visto antes en un simulador de vuelo, tanto en los aviones como las cabinas y los terrenos. Entre los aviones que incluirá el juego están los Learjet, Cessna 172S Skyhawk, Boeing 737-800 y 747-400. La novedad más destacada será el control de tráfico aéreo interactivo, con el que podrás jugar como controlador aéreo y dirigir a otros jugadores en el modo multijugador. Microsoft publica el juego este otoño.

MÁS BATALLAS DE ROBOTS

Finalizado el desarrollo de Parkan: Iron Strategy

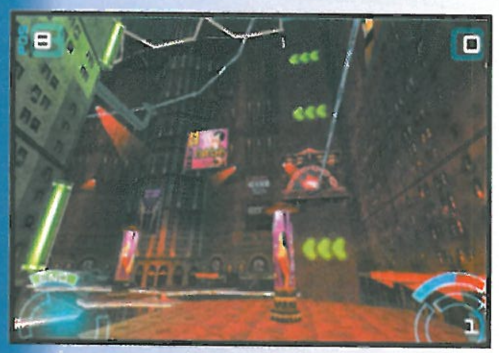
Tras cuatro años de desarrollo, el estudio ruso Nikita ha acabado *Parkan: Iron Strategy*, un juego que mezcla estrategia en tiempo real y simulación de batallas de robots. En el juego serás el capitán de un escuadrón de gigantescos robots de guerra y podrás controlarlos directamente en el campo de batalla. Otras opciones son crear tus propias máquinas de guerra y dar órdenes desde un búnker a robots controlados por el ordenador. El juego presenta cinco campañas que se desarrollan en cinco planetas conectados y responden a un hilo argumental, varias misiones complementarias y soporte para partidas multijugador. *Parkan* no cuenta todavía con distribuidor en nuestro país.



Los efectos de luz son uno de los aspectos más cuidados de *Parkan*.

TAXI AL VUELO

Nuevo juego basado en El Quinto Elemento



Los escenarios han sido creados por los diseñadores de la película *El Quinto Elemento*.

Cryo publicará en noviembre *NY Race*, un nuevo título de carreras futurista en 3D de la franquicia *El Quinto Elemento*. *New York Race* te ofrece la posibilidad de conducir más de 30 vehículos, entre ellos el aerotaxi que pilotaba Bruce Willis en la película. El juego contiene 12 circuitos inspirados en el caótico Nueva York del año 2215 descrito por Luc Besson, con pasillos aéreos atestados de coches que se mueven a gran velocidad. A más de 500 kilómetros por hora, para evitar el tráfico tu vehículo podrá moverse en todas direcciones, en horizontal y vertical, y deberás encontrar el mejor trayecto para completar las carreras. A lo largo de los circuitos podrás recoger diversos ítems en forma de aire, tierra, agua, fuego y el quinto elemento. *NY Race* incluye cuatro modos de juego (carrera individual, campeonato, contrarreloj y eliminatoria) y permitirá jugar en solitario, a dos y en modo multijugador contra ocho competidores.



EUROPA A TUS PIES

Secuela para Europa Universalis



En *Europa Universalis II* podrás llevar a cabo tu propia Reconquista.

Tal ha sido la acogida de público y crítica que ha recibido el juego de estrategia histórica *Europa Universalis*, un título todavía inédito en España, que sus autores, los suecos Paradox Entertainment, han anunciado una secuela para este invierno. *Europa Universalis II* será también un juego de estrategia por turnos y abarcará esta vez la historia de Europa desde comienzos del siglo XV hasta 1820. Esta segunda entrega incorporará nuevas unidades, religiones, opciones militares, diplomáticas y comerciales, y la posibilidad de elegir entre más de 100 naciones. El juego, que contará con mejoras en gráficos, música y sonido, te permitirá controlar toda la política de tu país, tanto interior como exterior, comerciar, declarar la guerra, explorar nuevos territorios y enviar misioneros para convertir a los infieles a tu religión. Esperemos que un juego con tantas posibilidades estratégicas llegue a nuestras tiendas.

DE CRUZADAS, MOROS Y CRISTIANOS

Nuevo título de los autores de Shogun

Creative Assembly, los desarrolladores del excelente *Shogun: Total War* y su expansión *The Mongol Invasion*, han anunciado el desarrollo de la segunda entrega de la saga de estrategia en tiempo real *Total War*. El nuevo título, que se llamará *Crusader: Total War*, transcurrirá esta vez en Europa, en la época de las cruzadas. El juego cubre 400 años de guerras e inestabilidad, desde la primera cruzada en Tierra Santa hasta la caída de Constantinopla y la Reconquista española. Creative Assembly espera colgar la página oficial de *Crusader* en breve. Te ofreceremos más información sobre este juego próximamente.



La época de las cruzadas fue uno de los periodos más turbulentos de la historia de Europa.

ESPLENDOR PIRATA

Acción, rol y estrategia en Sea Dogs II

El estudio ruso Akella, autores del juego de estrategia naval *Age of Sail II*, prepara la secuela de *Sea Dogs*, un juego de rol de temática pirata no distribuido en España en el que controlabas a un barco pirata y buscabas fama y fortuna en alta mar. *Sea Dogs II* introducirá una serie de mejoras respecto a su predecesor, como elementos de rol adicionales, más opciones, un nuevo motor gráfico capaz de reproducir efectos de iluminación, agua y lluvia muy realistas, y nuevas opciones de combate. Aunque se trata de un juego de rol, no faltarán elementos de acción y estrategia. Akella tiene previsto finalizar el juego el próximo año.



Los reflejos en el agua son sólo una de las bonanzas gráficas de *Sea Dogs II*.



EN LA MEZCLA ESTÁ EL GUSTO

Acción futurista en Dreadnoughts

Los norteamericanos Xenopi Studios trabajan en un nuevo híbrido llamado *Dreadnoughts*, un título multijugador que combina la jugabilidad de los *shooter* en primera persona con el juego cooperativo y el combate estratégico. En un futuro muy lejano, diversas facciones rivales se disputan el dominio de una serie de planetas a bordo de fortalezas volantes, las Dreadnoughts. El juego está basado en equipos multijugador de hasta ocho miembros por equipo, aunque Xenopi podría incluir un modo para un solo jugador. Tú serás un miembro de la tripulación más y deberás trabajar conjuntamente con el resto de tu equipo para llevar a cabo con éxito las diferentes misiones del juego y salir vivo de las batallas contra las Dreadnoughts enemigas. Podrás escoger entre diversos personajes, como guerrero, ingeniero, asesino, explorador, francotirador o incluso comandante de la nave. La acción transcurrirá en el interior de las naves y en la superficie de los planetas. Xenopi todavía no ha anunciado la fecha de publicación del juego.



***Dreadnoughts* ofrece acción en primera persona, pero en modo cooperativo.**

AMISTADES PELIGROSAS

Dos nuevas secuelas de Cryo

En los estudios de Cryo en París se está fraguando la segunda entrega de la aventura palaciega *Versalles*. Entre las novedades hay que destacar la introducción de nuevos escenarios del palacio, tanto exteriores (jardines) como interiores, y cambios de vestuario. El tiempo del juego también se ha extendido y podrás vivir de cerca eventos históricos como la guerra de Sucesión española. La secuela seguirá teniendo como bazas la exhaustiva documentación y la fidelidad de las ambientaciones. Algo parecido ha ocurrido con *Atlantis III*. Los desarrolladores están trabajando en lo que sin duda será la mejor entrega hasta el momento, con gráficos de alta resolución (1024 x 768 y 32 bits de color) y animaciones realmente sorprendentes.



Intrigas palaciegas con repercusiones históricas en *Versalles 2*.

LOS AFORTUNADOS DE JULIO

Los ganadores del concurso *Operation Flashpoint* son:
Aticus Méndez, Sevilla - Víctor J. García, Zaragoza - José Serrano, Madrid - Fran Gallego, Etxebarri (Bizkaia) - Juan Benítez, La Laguna (Tenerife) - Gonzalo Rodríguez, Amoeiro (Ourense)- Agustín López, Velilla de San Antonio (Madrid) - Natxo Vaca, Portugalete (Vizcaya) - Siro Bayón, Tordesillas (Valladolid) - José M. Peregrino, San Fernando (Cádiz) - Oriol Canela, Lleida - Rafael de la Cruz, Granada - José L. Couselo, Barcelona - Marc Victori, Igualada (Barcelona) - Fernando Faura, Gavà (Barcelona) - Carlos Murillo, Mondragón (Guipúzcoa) - Ignacio Edo, Puerto Sagunto (Valencia) - David Corto, Mataró (Barcelona) - David Miró, Vigo (Pontevedra) - Álvaro Jiménez, Fuengirola (Málaga)

Los ganadores del concurso *Emperor: Battle for Dune* son:
Andrés Espiñeira, A Coruña - Xavier Villariezo, Manlleu (Barcelona) - Santi Cebriá, Valencia - Ignacio Peromingo, Leganés (Madrid) - Rafael Ulecia, Logroño (La Rioja) - J. Luis Pérez, Pamplona (Navarra) - Pedro A. Moscatel, Calatayud (Zaragoza) - Mario Rodríguez, Brazatortas (Ciudad Real) - Raúl Cases, Benijófar (Alicante) - Óscar Cano, Castelldefels (Barcelona) - Manuel Gómez, Badajoz - Rubén Rebolledo, Ibiza (Baleares) - Rafael Dorado, Valverde Alto (Alicante) - Dimas Riquelme, Mota del Cuervo (Cuenca) - J. Antonio Rull, Almería - Sebastián Cañas, Mentrida (Toledo) - Antonio Picazo, Albacete - José Vallés, Vall d'Alba (Castellón) - J. Antonio Soria, Guadix (Granada) - Eder García, Bilbao

CARRERAS CON ARGUMENTO

Codemasters renueva la serie TOCA con Pro Race Driver



En *Pro Race Driver* encarnarás al apuesto piloto Ryan McKane.

Con *Pro Race Driver* Codemasters quiere dar a su famosa serie de juegos de carreras *TOCA Touring Car* una nueva dimensión narrativa. Al tiempo que mantiene los puntos fuertes de los anteriores títulos de la serie (coches, equipos y pistas reales, conducción realista y un sistema de detección de daños avanzado), *Pro Race Driver*, que se editará el año que viene, introduce un hilo narrativo basado en la historia de un personaje. Serás el aspirante a piloto de carreras Ryan McKane y desarrollarás su carrera profesional, desde piloto de pruebas a aspirante a campeón mundial. Parece que la simulación de las carreras mejorará gracias a una mejor recreación de las leyes físicas y una IA más avanzada. Además, el sistema de detección de daños FEM (Finite Element Modelling) asegurará que las colisiones a alta velocidad tengan un papel primordial.

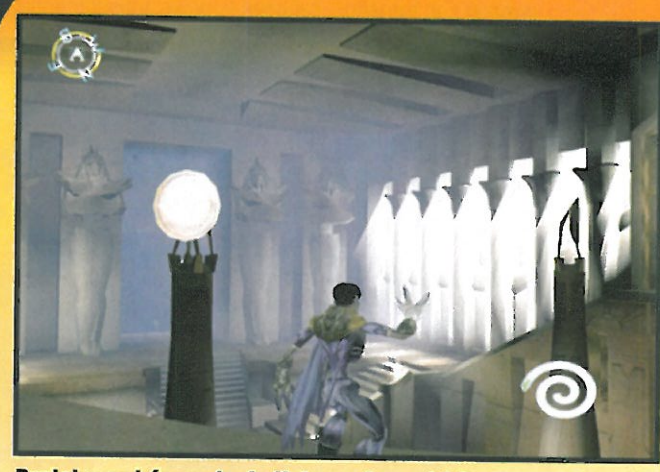
LA CONQUISTA DEL ESPACIO

Conquest: Frontier Wars, el mes que viene

Conquest: Frontier Wars, previsto para octubre, es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio. Los Terrans han descubierto, en el siglo XXIII, unos agujeros de gusano cósmicos que conectan las galaxias y sistemas solares del universo. Al mando de una de las tres razas del juego, deberás explorar y colonizar sector por sector toda la galaxia y conseguir recursos y riquezas. Por el camino te esperan grandes batallas contra flotas enemigas y 16 mapas conectados entre sí por los agujeros de gusano. Además del rescate de los restos de las unidades caídas en combate y el intercambio de recursos entre aliados, el juego permite el desarrollo de tecnologías nuevas y la mejora de tus unidades con motores, blindajes o una mayor potencia de disparo.



Los escenarios de *Conquest* estarán conectados por agujeros de gusano.



Raziel y su búsqueda de Kain vuelven al PC.

A LA BÚSQUEDA DE KAIN

Eidos anuncia Soul Reaver 2 para PC

Tras su paso por PlayStation y Dreamcast, *Soul Reaver 2* llegará por fin al PC este invierno. El juego retoma el hilo de la anterior entrega, cuando el protagonista, Raziel, atraviesa un portal temporal persiguiendo a Kain. En su nueva aventura, Raziel viajará en el tiempo al pasado de Nosgoth y desvelará los misterios de sus antiguas razas y las maquinaciones responsables de la corrupción de los Pilares y el genocidio de los vampiros. Raziel también podrá esta vez pasar del plano material al espectral e irá adquiriendo nuevas habilidades, armas y hechizos. El juego contará con puzzles más complejos, nuevos escenarios y tipos de vampiros y una gran variedad de personajes no jugadores y enemigos.



GUERRA ENTRE SIMULADORES

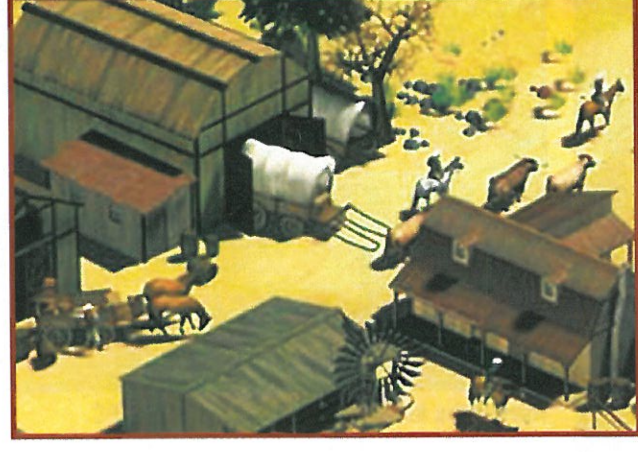
Combate naval en Destroyer Command y Silent Hunter II





Tú eliges: un U-Boat alemán o un destructor norteamericano. La batalla, *on line*.

Ubi Soft incluirá en *Destroyer Command* y *Silent Hunter II*, sus dos próximos simuladores de combate naval y submarinos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, un modo multijugador que permitirá a los jugadores de ambos títulos enfrentarse en red o Internet. *Destroyer Command* recreará misiones históricas en el Atlántico y el Pacífico. Serás el capitán de un destructor norteamericano armado con torpedos, cañones y minas antisubmarino, y realizarás misiones de escolta, desembarcos, caza de submarinos y batallas contra barcos y aviones enemigos. Por su parte, *Silent Hunter II* presenta una campaña para un solo jugador en la que, desde el periscopio de tu submarino alemán, participarás en batallas también históricas contra barcos y aviones aliados. Los dos juegos están siendo desarrollados por Ultimation y verán la luz antes de finales de año.



En *Far West* tu vida se reduce a tu rancho y tus vacas.

LA CASA DE LA PRADERA

Cowboys y ranchos en Far West

Hace unos meses vimos cómo el Salvaje Oeste americano entraba en el mundo de los videojuegos de la mano de *América* y *Desperados*. Ahora le toca el turno a los vaqueros en *Far West*, un juego de Greenwood Entertainment que mezcla acción, estrategia en tiempo real y gestión de recursos. Tendrás que construir un rancho, criar ganado, comerciar con él y luchar contra sequías, enfermedades y los ataques de los indios y bandidos, al más puro estilo de las películas de *cowboys*.



ASESINOS EN SERIE

Nuevo juego de terror y supervivencia con pedigrí

Joerg Buttgereit, director de películas de terror como *Nekromantik* y *The Death King*, está detrás de la idea y los personajes de *Game of Death*, un juego de acción y aventuras que están desarrollando los alemanes Burns Entertainment Software. El juego se enmarca en el género de terror, al que aporta dos interesantes novedades: te enfrentarás a los asesinos en serie más famosos del siglo XX y deberás matarlos con sus propios métodos. Así, tendrás que estrangular a un estrangulador o guillotinar a un infame cortador de cabezas. Tras un accidente de tráfico, entras en coma y penetras en un mundo fantástico en el que para recuperar la conciencia deberás acabar con más de 40 asesinos distribuidos por las diferentes estancias de una terrorífica catedral.



Mal rollo en la catedral. Está plagada de asesinos en serie.

MICROÏDS A LA CARGA

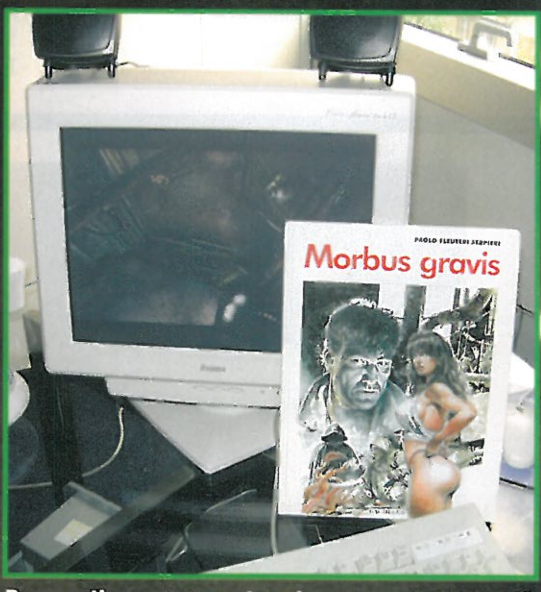
La compañía francesa presenta cuatro nuevos títulos



Las partidas multijugador pueden ser una de las mejores bazas de *Tennis Masters Series*.



François Logeais exhibiendo sus dotes como piloto de rally.



Druuna tiene argumentos de peso para competir con la intratable lady Croft.

Recientemente Microïds presentó en sus oficinas de París cuatro de los títulos que tiene previsto lanzar en próximas fechas. Tal vez el más prometedor de ellos sea *Master Rally*, un título que aspira a superar los límites convencionales del género de carreras con su oferta de 42 circuitos y 20 coches distintos. Cada uno de estos coches está siendo diseñado siguiendo un procedimiento parecido al que se utiliza en el diseño de automóviles reales, es decir, se están trabajando los componentes por separado, lo que posibilitará un control de daños mucho más localizado y preciso.

El juego ofrecerá unos márgenes de libertad muy poco habituales en los simuladores de *rallies*, ya que será posible abandonar las rutas prefijadas y buscar atajos. François Logeais, jefe de producción de *Master Rally*, destacó "la depurada física del juego", que incluye aspectos como la influencia del peso de los distintos vehículos y su comportamiento diferenciado a la hora de frenar.

Por su parte, el principal reclamo de *Tennis Masters Series* es la licencia oficial de la ATP. El equipo de desarrollo está reproduciendo al detalle muchas de las pistas del circuito mundial, con publicidad oficial incluida.

En lo que a estrategia se refiere, Microïds se ha hecho con los derechos de *Warrior Kings*, un prometedor título que combina elementos de juegos como *Age of Empires* y *Shogun*. El relieve y las características de cada unidad tendrán una relevancia mayor de la que suele ser norma en los juegos de estrategia en tiempo real.

El cuarto juego presentado fue *Druuna*, una muy poco convencional aventura gráfica con pinceladas de acción. El personaje principal del juego está inspirado en el cómic del mismo nombre del dibujante italiano Paolo Eleuteri Serpieri. El componente erótico de sus cómics está siendo moderado para que el juego sea accesible a un público más amplio. En esta aventura el jugador entrará en la mente de Druuna para averiguar cómo ha llegado hasta el estado de coma en el que se encuentra. Al igual que sucede en la realidad, Druuna no siempre será capaz de recordar con precisión, por lo que el juego no será lineal y habrá más de una manera de llegar al final.

El zoom de *Warrior Kings* funciona de manera precisa a pesar del alto número de unidades.

LA ERA SUPERSÓNICA

Nuevo simulador de vuelo de Third Wire

El motor de *Project 1* reproducirá los efectos del postquemador.

Third Wire, los autores de *European Air War*, el excelente simulador de vuelo de combate de la Segunda Guerra Mundial, trabajan en un nuevo título centrado esta vez en aviones de la década de los sesenta. *Project 1* tendrá como caza estrella al F-100D Super Sabre, el primer avión supersónico de la fuerza aérea estadounidense. También fue el primer avión que incorporó el postquemador, un aparato que aumenta la potencia del motor y, por tanto, la velocidad del avión. Third Wire quiere dotar a este título de un buen equilibrio entre realismo y jugabilidad y de un motor que permita a los jugadores personalizar y modelar cualquier avión. En este sentido, su intención es que el juego dé origen a una serie, con ampliaciones, secuelas y aportaciones de los propios jugadores en forma de *mods*. Third Wire espera finalizar el juego la próxima primavera.



Gloriosa llegada a París a través del Arco de Triunfo.

CON LA HARLEY POR MONTERA

La vuelta al mundo en una Harley

Infogrames publicará este otoño *Harley-Davidson: Race Around the World*, un juego de carreras de motos en el que podrás realizar virtualmente el sueño de todo motorista: dar la vuelta al mundo subido a una Harley. Desde Asia hasta Europa, podrás participar en diversas competiciones, elegir entre numerosos modelos de Harley-Davidson e incluso personalizar las aptitudes y características de tu piloto. El juego ofrece unos gráficos espectaculares que reproducen de manera muy realista las seis ciudades y localizaciones en las que transcurren las carreras.

LA TIERRA POR LAS NUBES

CDV desvela Project Nomads

Project Nomads es un interesante juego de estrategia en tiempo real que integra elementos de rol y acción en 3D. El juego, desarrollado por Radon Labs para CDV, está ambientado en un mundo fantástico formado por islas flotantes y cubierto de nubes, resultado de los ataques de unos insectos extraterrestres que han horadado la Tierra. Unos pocos supervivientes, los Nómadas, subsisten gracias a unas máquinas voladoras muy complejas. Los insectos pretenden acabar con ellos y tú, en el papel de uno de los tres valientes Nómadas, Goliat, John o Susi, deberás hacerte cargo de una de las islas y hacer frente a la invasión. El juego te permitirá pilotar diferentes tipos de vehículos, además de construir edificios y máquinas. El juego, que Radon Labs espera tener acabado a finales del año que viene, dispondrá de modos multijugador vía LAN e Internet.



Primera imagen de *Project Nomads*, reproducida con una GeForce3.



GUSANOS EN 3D

Ubi Soft publicará Worms Blast

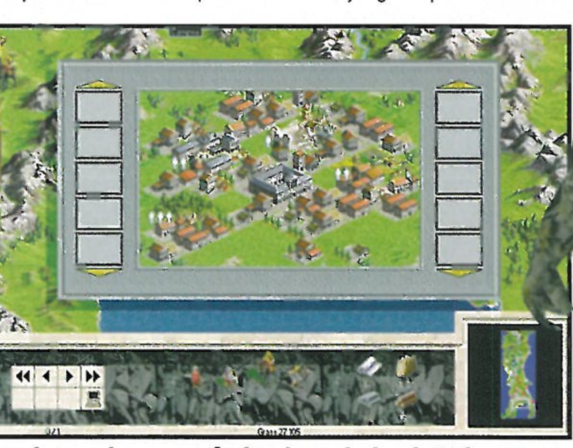
Worms Blast será el primer título de la popular serie de estrategia gusanil *Worms* con personajes en 3D y un entorno de juego en tiempo real. En el juego controlarás a uno de los ochos gusanos del universo Worms, cada uno con su propio arsenal de armas, y tu objetivo seguirá siendo el mismo: hundir el barco de tus contrincantes. Entre las diferentes armas que se incluyen se encuentran los ya conocidos lanzacohetes, granadas, escopetas y granadas de mano, a las que se sumarán otras nuevas como los ataques de monstruos marinos, las tormentas de meteoritos y los torpedos. La nueva entrega mantendrá la jugabilidad y el sentido del humor tan característicos de la serie, así como los gráficos de estilo dibujos animados y los niveles temáticos. Ubi Soft ha llegado a un acuerdo con Team 17, los autores de la serie, para publicar el juego este otoño.

Los diabólicos gusanos atacan de nuevo, y esta vez en 3D.

A MÍ LA LEGIÓN

El origen del Imperio Romano en Legion

El estudio inglés Slitherine Software prepara *Legion*, un nuevo juego de estrategia ambientado en la antigua Roma. El juego, que recrea con fidelidad histórica los inicios del Imperio Romano, incluye más de 20 tribus y estados ciudad que se repartían la Francia e Italia antiguas. Deberás escoger una de ellas y construir tu imperio combatiendo con las demás facciones, controladas por la IA. Además del combate, que no será en tiempo real sino desarrollado por la IA a partir de tus órdenes, el juego presenta otros elementos de estrategia tradicionales como la diplomacia, la construcción de bases y la gestión de recursos. El motor del juego soportará hasta 1.000 unidades en un mismo campo de batalla y los modelos de las unidades lucirán uniformes y armas de la época. Slitherine espera finalizar el juego el próximo año.



Las formaciones serán la clave de la victoria en las batallas de *Legion*.



NUEVOS RETRASOS



Warcraft III: Reign of Chaos, la esperada secuela de Blizzard, y *Freedom Force* y *Anno 1503*, ambos de Electronic Arts, han retrasado su publicación hasta el 2002. Los desarrolladores necesitan más tiempo para dar por terminados estos tres títulos.

UNA DE CAL...



El que iba a ser el nuevo juego de rol de Black Isle, *Torn*, ha sido cancelado por Interplay sin más explicaciones. Se ha despedido a cinco trabajadores y el resto del equipo de desarrollo se ha incorporado a otros proyectos de la empresa.

...Y OTRA DE ARENA



Aunque Interplay no ha confirmado nada, Black Isle podría estar trabajando en la secuela de *Icewind Dale*. La nueva entrega utilizaría el mismo motor Infinity de su predecesor y la expansión de éste y podría estar lista a finales de este año. ¿Más vale *Icewind* conocido que *Torn* por conocer?

MÁS BAJAS

Sir-tech Canada ha anunciado despidos en los equipos que trabajan en *Jagged Alliance 3* y *Wizardry 9*. La compañía no cuenta con más fondos para ambos proyectos y ha paralizado su desarrollo a la espera de financiación. *Wizardry 8*, que ya está terminado, se publicará a finales de año.

MAX DE PELÍCULA

Max Payne saltará a la gran pantalla de la mano de Collision Entertainment, tras el acuerdo que ha firmado esta productora con 3D Realms y Remedy Entertainment. Collision consiguió hace poco también los derechos para realizar una película basada en *American McGee's Alice*, que dirigirá Wes Craven.

FUERA DE STAR TREK

Activision ha cancelado el desarrollo de *Star Trek: Borg Assimilator*, el que iba a ser el primer simulador de construcción de la franquicia *Star Trek*. Según Activision, el diseño del juego, que corría a cargo de Cyberlore (autores de *Majesty*), no se ajustaba al universo *trekkie*.

TRIBUS EXTINTAS

Sierra On-Line ha anunciado el cierre de Dynamix, el estudio responsable de los *shooter Starsiege: Tribes* y *Tribes 2*, y el consiguiente despido de 97 empleados. Razones estratégicas y de marketing han llevado a Sierra a tomar esta drástica decisión, aunque mantendrá los servidores de los dos juegos y el IRC de Dynamix.

NUEVOS MAGNATES

Activision publica este mes dos nuevos títulos de estrategia, *Golf Resort Tycoon* y *Ski Resort Tycoon*, centrados en la construcción y gestión de campos de golf y de pistas de esquí respectivamente.



TRAS LAS LÍNEAS NAZIS

Infogrames presenta Deadly Dozen



Más acción ambientada en la II Guerra Mundial. *Medal of Honor* está trayendo cola.

Deadly Dozen es un juego de acción en primera y tercera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial. El juego incluye diez niveles, basados en misiones de sabotaje como el robo de documentos secretos o el asesinato de altos cargos nazis en escenarios del Norte de África, Francia y Alemania. Controlarás hasta un total de seis soldados, a elegir entre los doce miembros de un escuadrón aliado, y cada uno de ellos podrá cargar con seis armas, tanto las suyas propias como las que roben a los enemigos. Tus hombres, a los que podrás dar órdenes o seleccionar directamente, son capaces de conducir motos, camiones y tanques. Infogrames publicará el juego este otoño.

LA LIBERACIÓN DE EUROPA

La invasión de Normandía en Warcommander

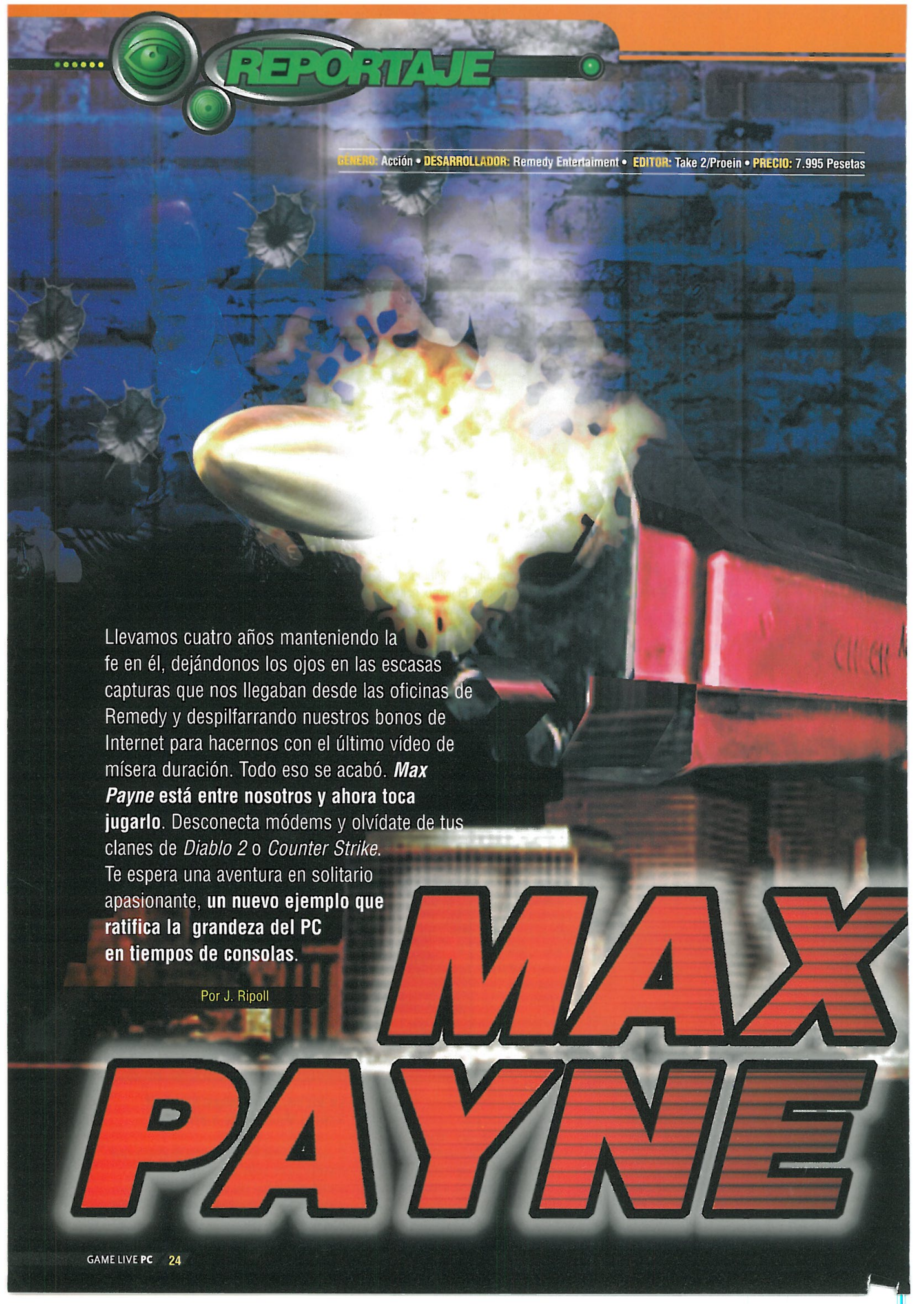
La distribuidora alemana CDV no para de anunciar nuevos títulos. Esta vez le toca el turno a *Warcommander*, un juego de estrategia en tiempo real ambientado, como empieza a ser norma, en la Europa de la Segunda Guerra Mundial y, más concretamente, en la prolífica invasión de Normandía. El juego viene a ser una mezcla de *Commandos* y *Sudden Strike*, e incluye dos campañas para un solo jugador con 30 misiones, en las que tendrás a tus órdenes el 2º Batallón de Exploradores del ejército norteamericano. Se trata de un grupo de hasta 50 soldados a elegir entre 11 unidades diferentes, que irán ganando experiencia a medida que vayas avanzando.



Lo dicho. Esta temporada la II Guerra Mundial va a arrasar.

El juego incluye un modo multijugador que soporta hasta ocho jugadores. Como ocurre con todos los títulos de CDV, *Warcommander* no dispone de distribuidor en España.

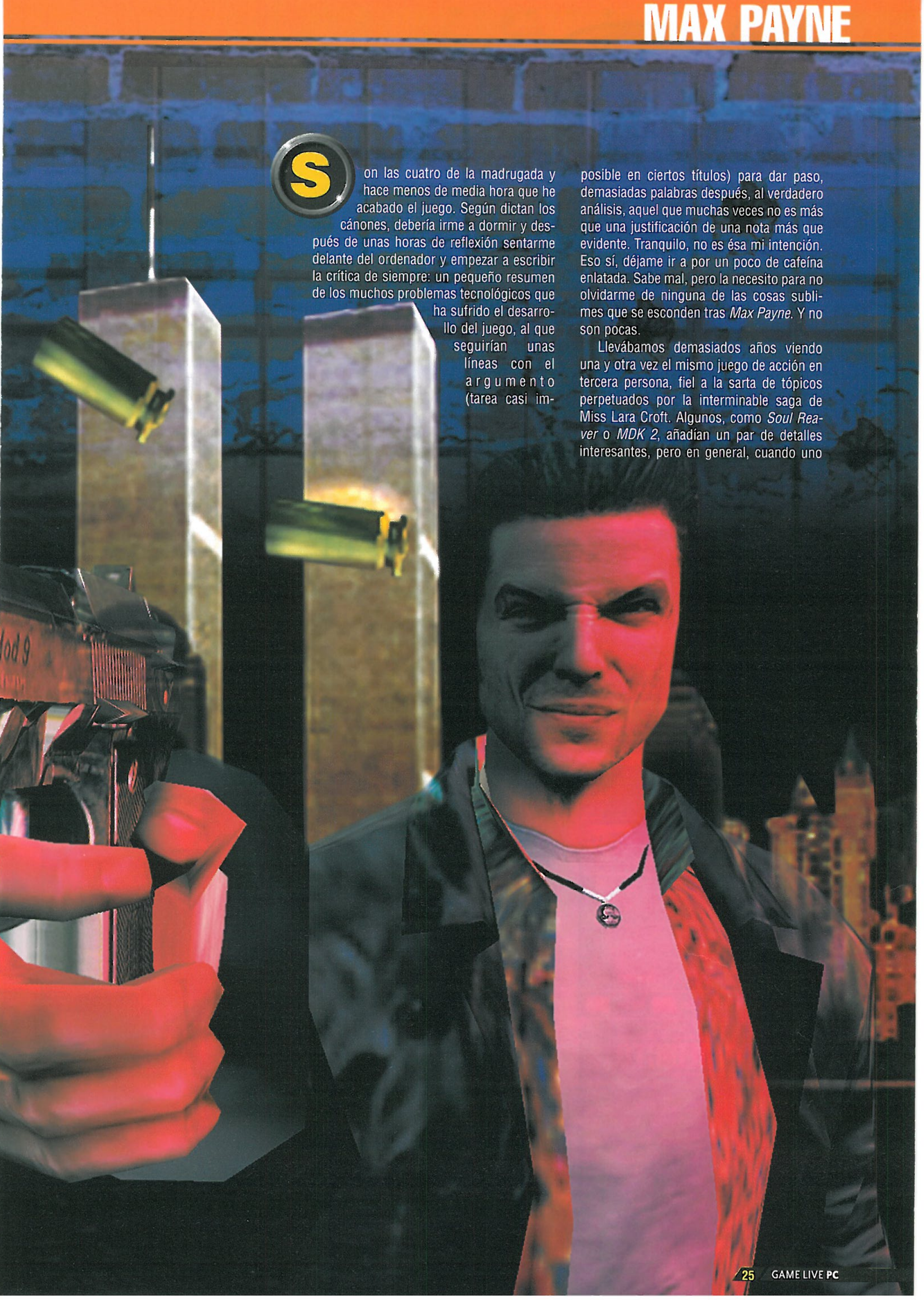
GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Remedy Entertaiment • EDITOR: Take 2/Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas



MAX PAYNE

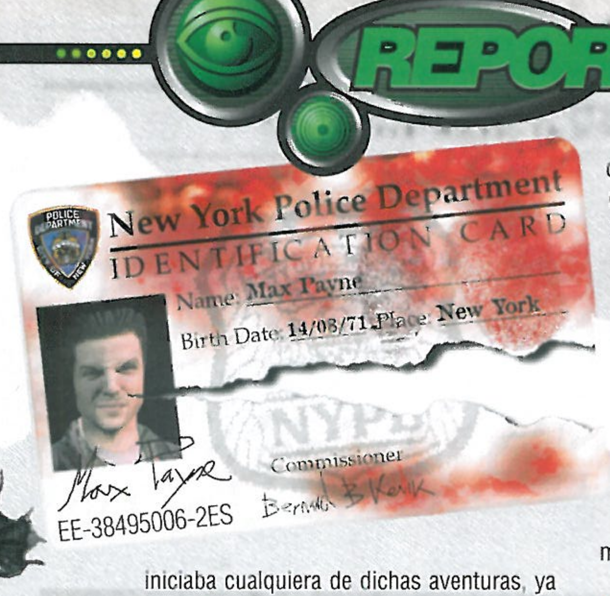
Llevamos cuatro años manteniendo la fe en él, dejándonos los ojos en las escasas capturas que nos llegaban desde las oficinas de Remedy y despilfarrando nuestros bonos de Internet para hacernos con el último vídeo de mísera duración. Todo eso se acabó. ***Max Payne* está entre nosotros y ahora toca jugarlo**. Desconecta módems y olvídate de tus clanes de *Diablo 2* o *Counter Strike*. Te espera una aventura en solitario apasionante, **un nuevo ejemplo que ratifica la grandeza del PC en tiempos de consolas**.

Por J. Ripoll



Son las cuatro de la madrugada y hace menos de media hora que he acabado el juego. Según dictan los cánones, debería irme a dormir y después de unas horas de reflexión sentarme delante del ordenador y empezar a escribir la crítica de siempre: un pequeño resumen de los muchos problemas tecnológicos que ha sufrido el desarrollo del juego, al que seguirían unas líneas con el argumento (tarea casi imposible en ciertos títulos) para dar paso, demasiadas palabras después, al verdadero análisis, aquel que muchas veces no es más que una justificación de una nota más que evidente. Tranquilo, no es ésa mi intención. Eso sí, déjame ir a por un poco de cafeína enlatada. Sabe mal, pero la necesito para no olvidarme de ninguna de las cosas sublimes que se esconden tras *Max Payne*. Y no son pocas.

Llevábamos demasiados años viendo una y otra vez el mismo juego de acción en tercera persona, fiel a la sarta de tópicos perpetuados por la interminable saga de Miss Lara Croft. Algunos, como *Soul Reaver* o *MDK 2*, añadían un par de detalles interesantes, pero en general, cuando uno



iniciaba cualquiera de dichas aventuras, ya sabía que iba a encontrarse con una gama poco variada de aburridas plataformas, cada una de ellas con su salto imposible que nos convertiría por minutos en titiriteros de circo ambulante. Tras ellas, toparíamos con una puerta roja que sólo se abriría con una llave roja, escondida tras un monstruo de tres cabezas o en el lugar más inverosímil que se les hubiera ocurrido a los programadores. Y el repertorio se completaría con una combinación de palancas, al más puro estilo del cubo de Rubbik, que nos permitiría acceder a la habitación final. Si a todo eso le añadimos unos enemigos cuyas armas no podemos utilizar y posibilidades limitadas de grabar la partida, tenemos exactamente lo que NO es Max Payne. Es decir, la demostración de que nos han estado tomando el pelo durante mucho tiempo.


EL FUEGO CRUZADO NO ES EL PUNTO FUERTE DE ESTOS NARCOTRAFICANTES. DOS BALAS Y MUERTOS.

Sencillamente, otra cosa

Los creadores de *Max Payne* han asumido una serie de riesgos por desgracia muy poco habituales en este género. No sólo son capaces de mantenernos en tensión a lo largo de tres capítulos sin que apenas tengamos que abrir media docena de puertas, sino que lo hacen desarrollando la acción en nuestros días, en una ciudad cubierta de nieve que por momentos podría ser la nuestra. Todo un más difícil todavía. Han tenido en cuenta al núcleo de jugadores hartos de futuros improbables y universos paralelos y ávidos, en cambio, de verosimilitud y realismo.

Misión cumplida. Max toca el piano o la batería, bebe agua del grifo, rompe extintores o barricas de vino. Aunque el juego no tiene la profundidad de *Deus Ex*, el nivel de interacción está muchos cuerpos por delante de todos sus competidores de generación. Y es por todo ello que uno, a ratos, cree ver en Max al Duke Nukem de nuestros tiempos. Eso sí, menos cómico y más vulnerable.

En el camino de venganza que iniciamos tras la muerte de la familia del agente Payne, no son pocas las referencias cinematográficas que los diseñadores han tomado prestadas sin mucho pudor. Del peor Charles Bronson a cualquiera de los *Reservoir Dogs* de Tarantino, pasando por un Neo de andar por casa, la mayoría de persecuciones y tiroteos se producen en lugares mil veces visitados en telefilmes y superproducciones, pero que resultan mucho más atractivos cuando es uno mismo quien los protagoniza.

Atravesar los tejados persiguiendo a un mafio-


LOS ATAQUES SORPRESA SUELEN SER LA MEJOR RECETA PARA SALIR INTACTO.




EL "BULLET TIME" OFRECE ESPECTÁCULO A RAUDALES.





DICHA



ANGUSTIA



MIEDO



PÁNICO



TERROR



SUCUMBIRÁS

















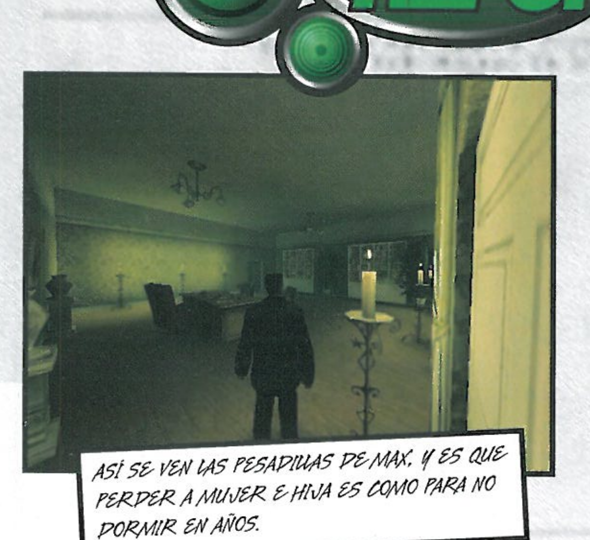


DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70





ASÍ SE VEN LAS PESADILLAS DE MAX, Y ES QUE PERDER A MUJER E HIJA ES COMO PARA NO DORMIR EN AÑOS.

so de medio pelo, evitar convertirnos en Max a la barbacoa cuando las llamas devoran el restaurante en el que estamos o dar caza a un coche en un garaje de cinco plantas en medio de colisiones múltiples son experiencias apasionantes. Son momentos gloriosos que evitan que el interés de la aventura se limite a la que se presumía su principal arma tecnológica, el uso de la "show motion", o lo que los hermanos Wanchowsky bautizaron en *Matrix* como "bullet time".

A cámara lenta

Este sistema de combate, más allá de sus cualidades estéticas, que a las pocas horas permanecen en segundo plano, tiene una valía incuestionable. De hecho, supone la única vía posible para acabar el juego sin haber resucitado más veces que Jason en *Viernes 13*. Pero debes tener cuidado, la "show motion" no puede utilizarse de manera ilimitada, así que es necesario aprender a dosificarla. Procura tenerla al máximo cuando llegues a una secuencia en la que te encontrarás en un rascacielos imponente, delante de un helicóptero con munición infinita y del que sólo te separa una enorme cristalera. ¿Te suena?

De todos modos, el "bullet time" no es lo único sorprendente que deparan los combates. Cuando disparas el rifle francotirador, sigues el recorrido de la bala hasta que impacta en el blanco elegido. Y si encima dispones de un sistema de altavoces envolvente, la experiencia resulta completa, entre otras cosas, porque el sonido está al mismo nivel que los gráficos, es decir, en la excelencia. Todos los pequeños efectos sonoros están presentes, ya sea el ruido de los casquillos de bala o el yeso de las columnas cayendo en pedazos al suelo. Aquí se hace de la violencia un espectáculo. Por ello el tratamiento de las voces se ha cuidado con especial mimo en la versión original. Por desgracia, el doblaje podría rivalizar en incompetencia con los de *Outcast* o *MDK 2*, con lo que se pierde parte de la extraordinaria atmósfera de cine negro que preside el juego desde la primera intro.



BEBER UN POCO DE VINO, AUNQUE SEA NORTEAMERICANO, NO VIENE MAL EN MEDIO DE TANTOS TIROTEOS.



LA NARRACIÓN MEDIANTE CÓMIC ¿ACIERTO O ERROR? TÚ DIRÁS.

Argumento de cómic

¿Muchos elogios seguidos para una crítica? Sí, va siendo hora de aclarar que no todo es superlativo en este primer gran juego de la temporada. Pese al interés que despierta la historia de traiciones, drogas sintéticas y falsos culpables en la que te ves implicado, la forma en que se te presenta (unas viñetas de cómic) no termina de funcionar. Quizás al principio pueda parecer un detalle novedoso, pero su ineficacia queda demostrada en los dos últimos capítulos, donde los nombres se multiplican y todo empieza a volverse un tanto confuso.

La diversión en Max Payne va mucho más allá del efecto estético del "bullet time"

Pero esta elección puede entenderse algo mejor cuando se presta atención a la poca capacidad expresiva que tienen los rostros en el juego, a años luz de las humanizadas facciones virtuales que exhibía *Kingpin*. Vale, no pedíamos tanta perfección, pero sigue siendo lamentable que en una producción de tan alto nivel no se haya prestado atención a la necesidad de crear animaciones facia-



EL ÚLTIMO HÉROE AMERICANO *Por G. Masnou*

***Max Payne* no es tan revolucionario como *Half-Life*, tan intrincado como *Deus Ex*, tan realista como *Operation Flashpoint*, ni tan bello como *Giants*. Pero el primer juego "a lo *Matrix*" te atrapa como el que más, se pega a la epidermis y te fuerza a perderte una vez y otra en su asombroso universo. Con su atmósfera envolvente y su espectacular acción, *Max Payne* es una bomba de relojería a punto de estallar en tu PC.**

¿EL JUEGO DEL VERANO? *Por J. Font*

Que sí, que no está mal. Pero mi pregunta es ¿bastan un puñado de trucos de mago sofisticado para hacer un buen juego? Y la respuesta probablemente sea que sí, sobre todo si lo que buscas es espectáculo. Pero pese a lo mucho que he disfrutado con la espectacularidad de las armas y su efecto sobre todo tipo de superficies, en ningún momento me he sentido libre. Parece que tanto los objetos como los enemigos están ahí para uso y disfrute del motor gráfico y a su desoladora historia le chirrían los goznes con bastante frecuencia.



les algo más elaboradas que una interpretación de Steven Seagal. Y más cuando el interés en que el juego sea algo más que un simple *arcade* de rápida digestión queda patente en las dos secuencias oníricas que sirven de prólogo a cada capítulo, pesadillas en las que te hartas de recorrer pasillos eternos en busca de un niño que no para de llorar y una mujer -tu mujer- que grita pidiendo clemencia. Todo en un escenario nebuloso, con ángulos expresionistas, contrapunto genial al resto de la historia.

Estas secuencias pueden llegar a desesperar y probablemente desearás que concluyan rápido. Pero aunque las acabes odiando, no puedes negar su brillantez y osadía. Ya las querría American McGee para su burtoniana y fallida versión de *Alicia en el país de las maravillas*.

Polémica de un verano

Como suele ser habitual en los títulos que despiertan expectativas desmesuradas, no han faltado buitres de la crítica decididos a explotar sus flaquezas. *Max Payne* ha merecido encendidos elogios, pero también críticas muy duras, centradas sobre todo en su escasa duración, la falta de modo multijugador, las pautas previsibles de los enemigos y el poco interés que despierta en el jugador habitual volver a iniciar la aventura. No son poca cosa, así que mejor ir por partes.

Es cierto que *Max Payne* no es un juego con ínfulas épicas y más capítulos que una novela de Ken Follet. Pero vale la pena tener en cuenta que el juego ofrece dosis de acción continua e intensa muy poco habi-

CINCO MINUTOS MÁS

Por J. Navarrete

Gráficamente espectacular y con todo el encanto de *Matrix* cuando activas el "bullet time", a *Max Payne* le sucede lo que a grandes juegos como *Diablo 2* o *Los Sims*: siempre te tienta a jugar cinco minutos más. En *Diablo 2* es para subir de nivel, en *Los Sims* para aumentar algún punto más las habilidades de tus personajes y en *Max Payne* es para eliminar a los dos o tres enemigos que encontrarás tras la próxima esquina. La fórmula del juego es extremadamente simple, pero te atrapa. ¡Y de qué manera!

EXPEDIENTE INMACULADO

Por S. Sánchez

Cuatro años de desarrollo es mucho tiempo. En un periodo así, es incluso improbable que un juego se queme y quede desfasado tecnológicamente. La de Remedy ha sido una apuesta de alto riesgo, pero los resultados están a la vista: los gráficos de *Max Payne* no tienen nada que envidiar a ninguno de sus competidores y su opción "bullet time" huele a clásica. Las únicas manchas en la hoja de servicios del agente Payne son su algo rocambolesco argumento y su corta duración. El resto, impecable.

PARECE UNA PANTALLA DE DEVIL INSIDE, PERO LA MAGIA NEGRA ESCASEA EN EL JUEGO.

tuales en su género. No existe la pausa, esos momentos de calma a los que nos acostumbraron los creadores de *Tomb Raider*.

Estés donde estés deberás eliminar enemigos, correr, huir... lo que sea, menos estarte quieto. Eso es lo que provoca esa sensación de juego fugaz, de experiencia intensa que se hace demasiado corta. Unos meses atrás, otro buen título padecía de similares síntomas, *Serious Sam*. En este caso son más breves, ya que no existe un modo multijugador que prolongue la diversión, pero, sinceramente, ni siquiera se echa en falta.

Resulta curioso cómo todo el mundo parece haber cogido el gusto a exigir opciones *on line* a cualquier juego, seas cuáles sean sus características. Luego, cuando se publican las estadísticas de los principales portales uno se pregunta para qué se esforzaron los creadores de *Giants* o *Sacrifice* en implementar creativas opciones multijugador cuando son las de siempre las únicas que tienen aceptación. ¿Existirían clanes y servidores dedicados a *Hitman*, *Project I.G.I* o *Deus Ex*? Lo dudo.

Para acabar con el repaso a las críticas a la contra que el juego ha venido padeciendo, debe admitirse que la IA de todos los enemigos está algo por debajo de lo que cabía esperar. Es más, cuando sufrimos el ataque organizado de pequeños grupos terroristas, es fácil que sintamos nostalgia de *Half-Life*. Y eso no es bueno, claro, pero algún defecto debía tener *Max Payne*. Seguro que en éste y otros aspectos trabajará Remedy cuando se ponga manos a la obra con el desarrollo de la inevitable secuela. Porque Max ha llegado tarde, pero lo ha hecho para quedarse. Que así sea.

Las situaciones límites hacen del juego una experiencia poco menos que irrepetible

SECUENCIAS ONÍRICAS QUE NO DESPRECIARÍA EL MISMÍSIMO DAVID LINCH.

LOS PADRES DE MAX

Las influencias que uno cree ver a lo largo de la docena de horas que dura esta aventura son incontables. Pero en la redacción hemos optado por asignarle cinco padres putativos, de cada uno de ellos ha aprendido una virtud, una manera de comportarse que lo convierte en nuestro detective ideal.

NEO

En estos últimos años Max ha aprendido a moverse como él. Comparte su pasión (heredada del cine de John Woo) por disparar con dos pistolas a la vez, hacer sonar los detectores de alarmas, derrumbar columnas y acabar con helicópteros. Sin Neo probablemente Max no sería tan grande.

FORD FARLAINE

Es y será el detective rockanrolero más divertido y malhablado que ha dado el cine. Los dos tocan mal la batería, la guitarra y el piano. Los dos beben alcohol antes que agua. Y a los dos les traicionan mujeres a las que querrían llevarse a la cama.

JEFF BAILEY

Representa el detective de los viejos tiempos. Max ha copiado su manía por contar las historias siempre en voz en off. Su primera y única aventura en cine, *Retorno al pasado*, sigue siendo la mejor película de cine negro jamás rodada.

PAUL KERSEY

Comparte con él sus ansias de venganza, ya que los dos perdieron a su familia. Si Charles Bronson inició en *Yo soy la justicia* una serie de películas en las que daba buena cuenta a todo aquel que simplemente le alzase la voz, Max intentará permanecer muchos años entre nosotros, eliminando a los mismos enemigos de siempre.

MR. ORANGE

Sufre como él y es igual de incomprendido, violento y vulnerable. Ambos reciben más balazos de los que desearían y, a pesar de ello, sobreviven mucho más de lo que sus enemigos podrían imaginar.

MAX PAYNE

El juego paso a paso

Max Payne es el nuevo rey de los juegos de acción: situaciones de infarto combinadas con diversión a raudales. Aunque es difícil perderse en este juego, no está de más saber dónde están los próximos enemigos y cuántos van a ser. Tampoco te irá nada mal conocer los lugares donde se esconden los botiquines y la munición.



PARTE 1: EL SUEÑO AMERICANO

PRÓLOGO: Nada más entrar en tu casa, observa el graffiti que se encuentra a tu derecha, atraviesa la puerta y coge el teléfono. Después ve al comedor y sube por las escaleras. Tras oír unos disparos, abre la puerta que se encuentra a tu derecha y elimina al sujeto que hay tras ella. Avanza unos metros y elimina al individuo que aparecerá por la puerta de la derecha. Para finalizar el prólogo deberás matar al enemigo que hay en el interior del dormitorio.



EL SIGNO DE ADMIRACIÓN INDICA LA PROXIMIDAD DE UN OBJETO IMPORTANTE.



LOS LADRONES DE BANCOS PAGARÁN CON LA VIDA SU DELITO.

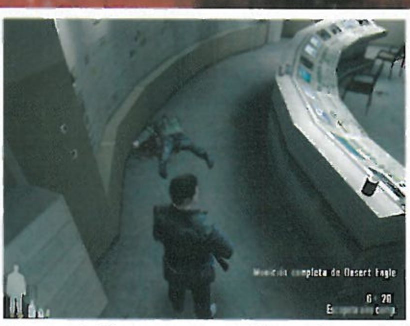
Capítulo 1
La estación de la calle Roscoe



GRACIAS A MAX EL METRO VOLVERÁ A SER UN LUGAR SEGURO.

Una vez hayas bajado del metro dirígete hacia la puerta de mantenimiento que se encuentra a tu derecha. Hallarás el cadáver de un empleado. Hazte con la munición y el botiquín que hay en las dos taquillas del vestuario y sal. Elimina a los dos sujetos que se hallan en el andén y no olvides recoger su munición. Sube por las escaleras y elimina a otros dos enemigos. Al final del pasillo, a la izquierda, hay otro enemigo que te espera agazapado tras una valla.

Baja por las escaleras de la derecha y, una vez llegues al andén número 2, dirígete hacia la izquierda. Elimina al tipo que hay en el primer corredor y recoge su escopeta. Ahora baja por las escaleras de la izquierda. Al final de las mismas hay tres enemigos



LA DESERT EAGLE SE MUESTRA INFALIBLE EN DISTANCIAS CORTAS.

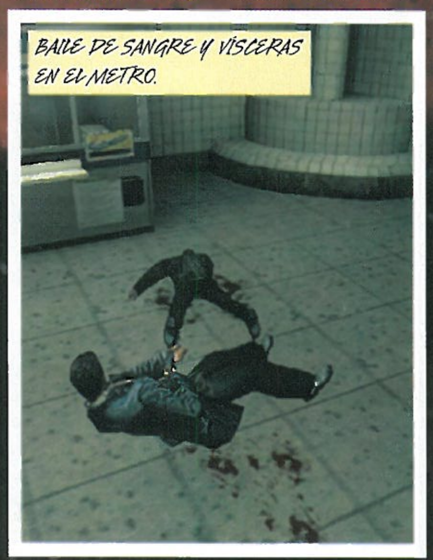
patrullando por la zona. Tras eliminarlos, dirígete a la derecha y recoge todos los ítems que encuentres en el interior de las taquillas.

Vuelve al andén 2 y abre la puerta que se encuentra a tu izquierda. Elimina al enemigo y conduce al empleado hasta el panel con combinación de arriba para que lo abra. Avanza hasta la sala de control y mata a los cuatro individuos que se encuentran en su interior. Ahora abre la puerta de la derecha y manipula los controles de mantenimiento (no te olvides de recoger los botiquines de la pared). Sal y dirígete al vagón de la estación número 2. Entra y utilízalo como medio de transporte. Una vez el vagón se detenga, elimina a los cinco enemigos que te atacarán. Cruza el túnel y dirígete hacia la puerta de tu izquierda.



Capítulo 2
Salió vivo de la escena del crimen

Pronto encontrarás a un par de enemigos. Elimínalos y abre la puerta de la derecha. Baja por las escaleras y mata a los dos tipos que las custodian. Sigue por el pasillo encharcado hasta que encuentres una bifurcación. Elimina a los tres enemigos y sube por las escaleras hasta que llegues a una habitación donde te enfrentarás a cuatro pistoleros (uno de ellos posee la poderosa escopeta corta).



BAILE DE SANGRE Y VÍSCERAS EN EL METRO.

Baja por las escaleras y entra por el agujero de la pared para fulminar a los ladrones que se encuentran en el interior de la caja fuerte. Abre la puerta electrónica de la izquierda y limpia la sala del banco de cualquier rastro de escoria enemiga (en total son cuatro individuos). Después dirígete al mostrador del centro de la sala, recoge los tres botiquines y abre la puerta "Vault A". Allí está el detonador. Manipula de nuevo el ordenador, abre la puerta "Vault C" y echa un vistazo a los documentos que se encuentran encima de la mesa. Abre la puerta "Vault B" y vuelve a la puerta de arriba cubierta con explosivos. Ojo, ya que ahora está protegida por tres enemigos que debes liquidar. Coloca el detonador en la puerta y hazla explotar.

Una vez maten a tu compañero, sube por las escaleras y elimina a los tres tipos que allí se encuentran. Entra en la taquilla de la derecha y recoge los cuatro botiquines. Sube por las escaleras de la derecha y acaba con los cinco enemigos armados hasta los dientes. Entra en la taquilla coge los botiquines y acciona la palanca que abre la puerta de salida.

Capítulo 3
Jugar a Bogart

Acaba con los dos mafiosos que han entrado en el piso, coge el botiquín de la caja fuerte y prepárate para recibir a tres mafiosos más. Lee el documento de la mesa y sal. Baja por las escaleras y entra por la puerta derecha. Allí hay cuatro botiquines. Después, ve a la habitación donde está la radio para enterarte de las últimas noticias. Rompe la ventana de la izquierda y cruza la azotea.

Entra por la puerta de la izquierda y mata a los tres mafiosos que allí te esperan. Al final del pasillo hay dos puertas, la de enfrente te conduce a un almacén en el que

SEXO, DROGAS Y DECADENCIA EN LA CIUDAD DE LOS RASCACIELOS.

encontrarás munición para tus armas y la de la derecha lleva hasta el corredor del tercer piso del hotel. Allí te espera un individuo que aparecerá tras una puerta a tu izquierda. Mátalo y sigue por el corredor. Acaba con el tipo que está mirando la tele y con los otros dos que aparecerán al final del pasillo. En el lavabo de la derecha hay un botiquín. Sal por la puerta del fondo del pasillo y elimina a los dos tipos que allí te esperan.

Abre el candado de la puerta del fondo a la izquierda y sigue avanzando. Tras superar dos puertas, encontrarás a tres enemigos patrullando por el pasillo. Una vez eliminados, entra por la primera puerta de la derecha del pasillo y examina el televisor. En el armario de la habitación con el cadáver sobre la cama hay un botiquín. Sal de nuevo al pasillo principal y ve por la derecha hasta que encuentres a cuatro enemigos esperándote tras una puerta. Sigue por la derecha y entra en la habitación 313. Analiza el documento del tocador y recoge la munición y el botiquín de la mesita. Sal y dirígete a la derecha hasta el fondo del pasillo. Primero entra en el lavabo y, tras eliminar a un enemigo, recoge el botiquín. Sal y utiliza tu escopeta para abrir la puerta de madera.

Una vez en la azotea, dirígete a la derecha hasta que encuentres una puerta de madera en mal estado. Ábrela con tu arma y recoge todos los ítems que hay en el interior de la habitación. Retrocede de nuevo hasta el pasillo principal y elimina a los dos enemigos que te aparecerán por la puerta de la izquierda. Entra en ella y dispara a la caldera para que se abra un boquete en el suelo. Salta por él para acceder a la segunda planta y elimina a los tres enemigos. Sigue recto y entra por la puerta del final del pasillo. Analiza el objeto que hay encima de la mesa y entra por el falso armario hasta llegar al otro extremo del mismo. Sigue por la derecha, elimina a tres los tres tipos que hay al final del pasillo y coge el ascensor.



EL "BULLET TIME" ES CASI INDISPENSABLE EN ALGUNAS SECCIONES.

Capítulo 4
Las arterias de Nueva York

Ve hacia la izquierda, elimina a los tres enemigos situados tras las cajas y observa el televisor. Abre la puerta con la lucecita verde en la parte superior, elimina al gangster y destruye las cajas de madera que bloquean la puerta de la derecha. Sal por ella y sigue hasta que encuentres un cadáver en el suelo. Analiza el papel de diario y coge el bate de béisbol. Sube por las escaleras de la izquierda, y elimina a los tres enemigos de la cocina. Coge los dos botiquines y sube por las escaleras de la izquierda. Ve hacia los lavabos del fondo del pasillo y recoge los dos botiquines.



LOS CASINOS ILEGALES Y LA MAFIA SIEMPRE VAN COGIDOS DE LA MANO.

Retrocede hasta la segunda puerta de la derecha, ábrela y acaba con los cuatro enemigos. Recoge el botiquín y la munición del armario y la llave del bar que está en la mesa. Ve hacia la izquierda hasta la puerta del bar y utiliza la llave. Ahora prepárate, ya que deberás acabar con Rico y sus cuatro matones. Primero elimina a los matones y luego céntrate en Rico. Como recompensa, conseguirás la siempre efectiva uzi.

Sal por la puerta de detrás de la barra y sigue hasta encontrar una centralita de teléfonos. Utilízala y hazte con los dos botiquines. Sal, sube por las escaleras, entra en el club y avanza por el pasillo hasta la sala de la tragaperras, donde deberás eliminar a dos individuos. Sal al exterior por la puerta situada al lado de la mesa de juego, rompe la campana de cristal y luego salta a su interior. Mata a los cinco enemigos, dirígete de nuevo hacia la centralita y pulsa el botón "Exit" que se encuentra tras el mostrador. Abre la puerta de salida hacia la calle.

Capítulo 5
Que hablen las armas

Dirígete hacia la tienda de electrónica, acaba con los dos individuos y recoge la munición. Sal de nuevo a la calle y ve hasta la furgoneta, ya que contiene munición. Retrocede hasta la esquina, baja por las escaleras, abre la puerta y elimina a los tres enemigos del interior de la habitación. Sigue por la puerta de la izquierda y luego gira otra vez a la izquierda. Tras la explosión, dispara a las bombonas de gas para abrir la puerta bloqueada y apártate. Elimina al enemigo tras la puerta, coge los botiquines de la pared y sigue hacia la derecha hasta que te topes con dos tipos. Mátalos, sube por las escaleras, elimina al individuo que se encuentra en ellas y coge el teléfono de la habitación de la derecha.

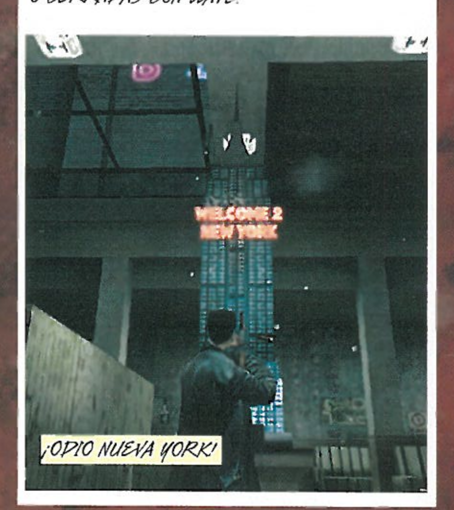


¿UNA SITUACIÓN PELIAGUDA? SACA TU MEJOR ARMA Y REZA LO QUE SEPAS.

Sigue por el pasillo hasta llegar a un enorme vestíbulo. Elimina a los dos enemigos, cruza la puerta de la derecha y abre el candado de la otra puerta con el bate. Observa el papel que hay en el mostrador y recoge la llave. Sal evitando a la policía y dirígete de nuevo al vestíbulo. Utiliza la llave para abrir la puerta principal y sube por las escaleras.

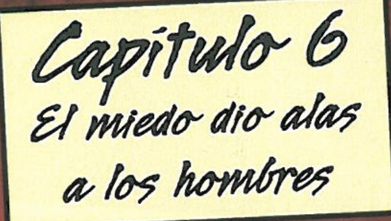


LA MAYORÍA DE SALIDAS ESTÁN BLOQUEADAS O CERRADAS CON LLAVE.



¡ODIO NUEVA YORK!

Cuando hayas acabado con los tres enemigos, entra en el lavabo de mujeres y recoge los botiquines. Sigue subiendo por las escaleras hasta llegar al primer piso del vestíbulo, luego salta el precipicio y dirígete hacia la derecha. Entra con cuidado, ya que cinco tipos armados con granadas y uzis te esperan en el interior de la habitación. Una vez muertos, examina todos los armarios, ya que hay un botiquín y munición. Sal por la ventana.



Desciende por las escaleras hasta llegar al suelo y sigue recto. Encontrarás una lavandería en la cual te piden una contraseña para entrar. Olvídate por ahora de ella y entra por


TELEBASURA. DATE EL GUSTAZO Y DISPARA.


EN ALGUNOS PASAJES DEBERÁS SUPERAR CORNISAS LA MAR DE ALTAS.

la primera puerta a la derecha. Sal de nuevo a la calle y entra en el edificio de la izquierda. Coge todos los ítems que encuentres en la primera habitación de la izquierda y luego sube por las escaleras. Al final encontrarás a seis tipos con muy malas pulgas, así que elimínalos. Sigue subiendo, deshazte de dos enemigos más y abre la puerta de la derecha de la escalera.

Dirígete con el vagabundo a la lavandería para poder entrar. Allí serás atacado por dos tipos. Mátalos y sigue por la puerta de la izquierda, tras la que te esperan dos pistoleros más. En la caja registradora de la habitación de la izquierda encontrarás dos botiquines. Utiliza el ascensor de la derecha y dirígete hacia la puerta del fondo del pasillo. Mata al tipo que está realizando sus necesidades y luego examina el televisor.

Sal por la ventana y pasa por las tuberías hasta la ventana del edificio de enfrente. Elimina a los tres tipos de la habitación y sigue avanzando hasta encontrar una ventana que te lleva de nuevo al exterior. Cruza las tuberías de la derecha, entra en el edificio y, una vez llegues al segundo piso del vestíbulo, ve hacia la derecha. Tras la explosión, dispara a la pared para abrir un boquete y pasa a través de él. Sigue por la derecha y acribilla a los tres enemigos que te atacarán.

Sube por el agujero del tejado y, tras eliminar a dos matones, entra por la primera puerta de la derecha. Coge los botiquines y abre la puerta. Elimina a los secuaces de Vinnie y examina el documento de encima de la mesa. Sal por la ventana y utiliza las tuberías para desplazarte hasta el edificio de enfrente. Sube hasta el ultimo piso y utiliza la puerta de la derecha para salir al exterior. Tras el salto de Vinnie, coge carrera y salta encima del tren. Mejor que guardes la partida antes.

Capítulo 7
Brutalidad policial

Dirígete a la izquierda de la azotea y salta con cuidado a la tubería. Cruza hasta llegar al edificio contiguo e inmediatamente serás atacado por dos secuaces de Vinnie. Una vez los hayas borrado del mapa, dirígete hacia la


LA MAYORÍA DE CADÁVERES LLEVAN MUNICIÓN Y BOTIQUINES ENCIMA.

izquierda y salta al edificio con el cartel "Choir Communications". Ponte a cubierto y dispara a dos enemigos que se encuentran en la terraza del edifico de enfrente, luego sigue recto y, tras esquivar al helicóptero de la policía, entra en el edificio por la puerta de la derecha.

Vinnie te enviará a tres secuaces para que te den la bienvenida, así que elimínalos y baja por las escaleras. Coge los dos botiquines y dirígete hacia la puerta situada justo enfrente. Sal al exterior y destruye a dos peligrosos enemigos armados con uzis. Luego avanza hasta encontrarte con Vinnie, elimina a su matón y, tras coger la munición del camión, sube por el ascensor. Después de matar a dos enemigos que te esperan en la cima del edificio, dirígete a la izquierda y prepárate para una emboscada de al menos cuatro hombres.

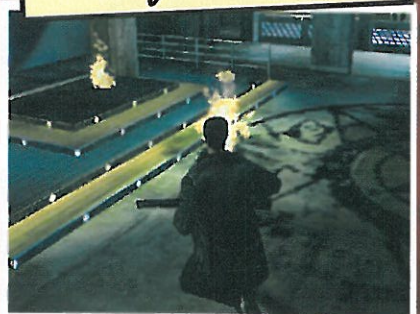
Sube por la pasarela metálica y avanza hasta encontrarte a un enemigo. Mátalo y coge los dos botiquines que hay detrás de él. Sigue andando hasta que llegues a un tragaluz. Rómpelo y salta para acceder al interior del edificio, en el que te esperan dos matones. Abre la puerta de enfrente, sube por las escaleras y sal al exterior por la puerta de la izquierda. Dirígete a la pasarela de la izquierda, baja hasta llegar a una puerta, entra en el edificio y observa el televisor.

Entra en el lavabo de la derecha y coge los botiquines, luego sal por la puerta principal y elimina a los cuatro tipos que hay en el corredor. Avanza hasta salir del edificio y entra de nuevo por la puerta de enfrente. Elimina al tipo del pasadizo y abre la puerta del final. Ha llegado el momento de zanjar cuentas con Vinnie y seis de sus hombres.



RESERVA LOS BOTIQUINES PARA CUANDO REALMENTE LOS NECESITES.

Capitulo 8
Ragna Rock



EL AMBIENTE EN LA PISTA DE BAILE ESTÁ QUE ARDE.

Dirígete a la derecha y acciona la palanca del mostrador para que se abra una puerta a tu espalda. Entra por ella y acribilla a los dos tipos del almacén. Recoge los cargadores y los botiquines y observa el libro de la mesa. Sal por la puerta de enfrente y elimina a los cuatro individuos de la pista de baile (hay dos abajo y dos en el piso superior).

Sal por la puerta principal y dirígete a la otra pista de baile, donde encontrarás a tres enemigos más. Dirígete hacia el bar, mata a los tres tipos que allí te esperan, coge el botiquín de la barra y observa los documentos de la mesa. Abre la verja de hierro utilizando el botón que hay al lado y luego elimina al tipo que te espera al pie de las escaleras. Sube por ellas y, tras eliminar a un enemigo, cruza hasta llegar al panel de control de luces y sonido en el que encontraras un botiquín. Sal por la puerta de la izquierda y sube por las escaleras de metal. Luego entra por la primera puerta de la izquierda y acaba con los seis enemigos de su interior. Coge las municiones y el botiquín y sal por la izquierda tras los toneles hasta llegar a unas escaleras de madera. Sube despacio y elimina uno a uno todos los enemigos hasta llegar a la parte superior del teatro.

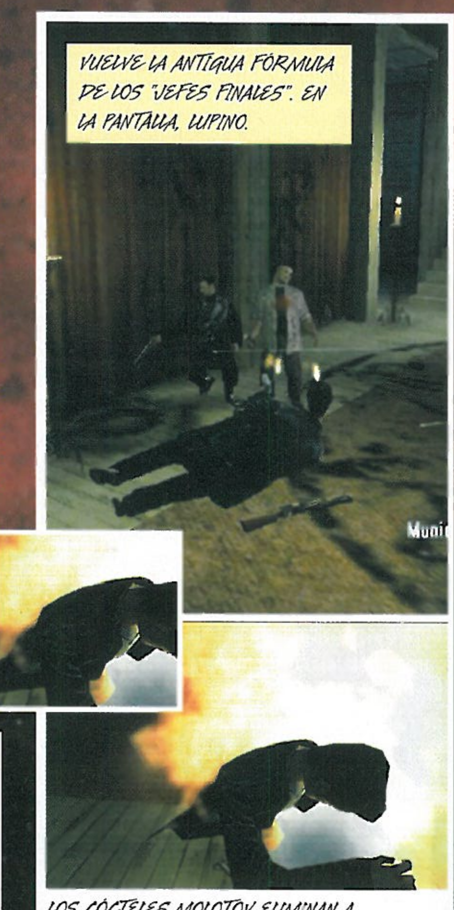
Sal al exterior y métete en el agujero de enfrente para situarte encima de las vigas de la discoteca. Crúzalas con precaución, sal de nuevo al exterior y avanza hasta llegar a la fachada del teatro. Cruza con precaución hasta llegar a la puerta situada al otro extremo de la fachada. Baja por las escaleras de piedra y elimina a los tres enemigos que te intentarán cerrar el paso. Cuando llegues a la parte inferior abre la puerta metalizada mediante el interruptor del lado y, tras abatir a seis enemigos, cruza la plataforma hasta el otro extremo de la sala. Allí encontrarás cuatro valiosos botiquines.



EN MAX PAYNE TODAS LAS PALANCAS TIENEN ALGUNA UTILIDAD.

Baja por las escaleras hasta los controles del escenario y manipúlalos para abrir una puerta secreta. Elimina a los tres individuos que aparecerán tras ella y sube por las escaleras hasta llegar al panel de control de los escenarios. Mueve la palanca de la izquierda y tendrás vía libre para acceder a la parte trasera del teatro. Sube por las escaleras y cruza cuidadosamente las plataformas hasta que alcances la puerta del otro extremo.

Capitulo 9
Un imperio de maldad



VUELVE LA ANTIGUA FÓRMULA DE LOS "JEFES FINALES". EN LA PANTALLA, LUPINO.

LOS CÓCTELES MOLOTOV ELIMINAN A CUALQUIERA. INCLUSO A PAYNE.

Observa los papeles que hay en el sofá de la derecha, la mesa de la izquierda y el libro del centro de la sala. Luego sal por la derecha, sube por las escaleras de metal y avanza hasta llegar a una verja que deberás activar con la palanca que hay al lado. Tras entrar en la sala principal, serás victima de una emboscada. Hay más de diez hombres esperándote, así que recoge los cuatro botiquines y la munición antes de dirigirte al centro de la sala. Como aparecerán desde distintos puntos, lo mejor es que los esperes en la esquina opuesta a la de la entrada para que no te pillen por la espalda. Tras eliminarlos a todos llega el plato fuerte: Lupino y sus secuaces.

PARTE 2: UN DÍA FRÍO EN EL INVIERNO

PRÓLOGO. Max Payne se encuentra sumergido en una laberíntica pesadilla. Para superar el primer laberinto, sigue las siguientes instrucciones: derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, izquierda (hasta el fondo del pasillo) y finalmente derecha hasta llegar al salón de la casa. Observa las fotos y sube al piso superior. Abre la puerta y dirígete a la habitación del hijo de Max. El camino es un laberinto en el que debes seguir la línea roja si no quieres caer al abismo: sigue recto y coge la segunda bifurcación a la izquierda, sigue la línea hasta la siguiente bifurcación, en la que deberás saltar, ignora los dos últimos cruces y sigue luego a la derecha. Una vez te encuentres en la habitación del crío, cruza la puerta derecha del fondo del pasillo. Observa los papeles de la mesita y abre la puerta de la izquierda.



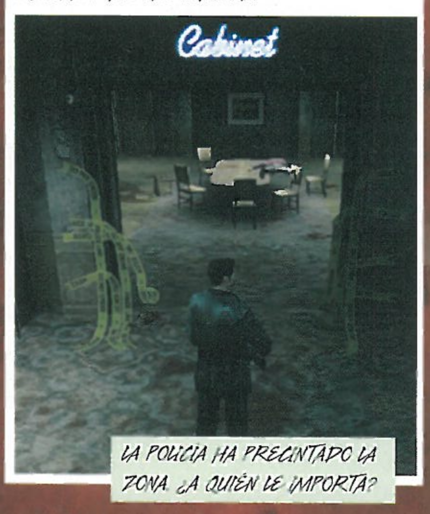
LAS PESADILLAS DE PAYNE SON UN FÁCIL Y SENCILLO TRÁMITE.

Capitulo 1
La bahía del béisbol

Tras recibir la paliza, recoge el bate de béisbol y los botiquines. Da media vuelta y sal por la puerta que tienes enfrente. Ahora llega un momento delicado, ya que tu única arma es el bate. Deberás llamar la atención de uno de los guardas, esconderte tras la puerta y acabar con él para robarle el arma. Una vez armado, liquida al resto de merodeadores.



LA SEGUNDA VISITA AL BAR NO SERÁ TAN PLACIDA COMO LA PRIMERA.



LA POLICÍA HA PRECINTADO LA ZONA. ¿A QUIÉN LE IMPORTA?

Sal de la habitación del calentador y gira a la izquierda hasta que encuentres una puerta a la derecha. Se trata de un almacén. Entra y recoge el botiquín y la munición. Luego sal por la puerta grande que está a medio abrir e irás a parar a otro almacén, en el que hay armas, munición y otro botiquín.

Sal y dirígete a la derecha. Utiliza el ascensor y dirígete al almacén que hay a la derecha. En él te esperan tres tipos agazapados tras un montón de cajas. Acaba con ellos, recoge los cuatro botiquines de la pared izquierda y entra por la puerta que hay al lado. Hay un tipo escondido en uno de los rincones del almacén, elimínalo y sal por la derecha hasta la calle. Sigue en dirección al autocar incendiado y entra en el hotel. Dirígete hacia la siguiente puerta, acaba con los tres matones y hazte con el botiquín que hay junto a la radio. Sigue por la derecha, entra en el lavabo y acaba con el tipo que hay dentro. Luego entra en el bar y prepárate para un combate con Frankie y cuatro de sus esbirros.

Capítulo 2
Una oferta que no podrás rechazar

Acaba con el tipo que hay en la caseta y activa los controles para abrir la puerta. Entra en el recinto, elimina a los dos esbirros que aparecerán por tu derecha y activa los controles de la puerta de la izquierda. Entra, acaba con dos matones más y dirígete a la puerta de la derecha. Tras eliminar a los dos matones del interior del camión, recoge la munición y dirígete hasta los controles de la puerta izquierda para abrirla. Entra y acaba con el enemigo de la parte superior del almacén, utiliza el ascensor de la derecha y manipula los controles para despejar la puerta bloqueada de enfrente.



NUEVA YORK PADECE UNO DE LOS INVIERNOS MÁS FRÍOS DE LA HISTORIA.

Una vez hayas activado la grúa, aparecerán dos matones por la puerta derecha. Antes de bajar, coge los botiquines que hay a tu derecha. Dirígete hasta la puerta, sal al exterior, elimina a los seis enemigos que allí te esperan y dirígete a la derecha hasta llegar a una grúa. Manipula los controles de la misma para levantar el contenedor que bloquea el camino. Tras pasar por debajo del contenedor, elimina a los tres enemigos que aparecerán y sigue hasta llegar a lo que parece un enorme montacargas. Se trata de una emboscada. Para salir airoso de la situación, espera a que el montacargas se active, pasa por debajo de él y da media vuelta para eliminar al enemigo que lo maneja. Luego sigue corriendo, y entra en el escondite de la izquierda para evitar ser aplastado. Sal hacia la derecha, elimina a los dos guardias y sigue recto.

Al final del corredor hay un tipo esperándote con una uzi. Acaba con él y con los tres enemigos situados encima y debajo del otro montacargas. Luego dirígete hasta el puente bloqueado y entra en el contenedor de la izquierda. En su interior hallarás el rifle con mira telescópica y un botiquín. Tras observar el documento de la mesa, sal hacia la izquierda. Alcanzarás un patio con una embarcación abandonada en el que te esperan dos enemigos. Elimínalos, abre la puerta metalizada cerrada con candado, coge la munición y el botiquín y fíjate en el remolque de detrás de la valla. Dispara a la cuña que lo frena para desbloquear el puente. Por el camino encontrarás a seis tipos que intentarán detenerte. Tras cruzar el puente, entra por la puerta de la derecha y coge los cuatro botiquines de la pared. Sal, sigue por la derecha y cruza la puerta del fondo.



LA MECÁNICA DEL JUEGO ES MUY PARECIDA A LA DE SHADOWMAN.

Capítulo 3
Entre las ratas y el agua oleosa



LA MAYORÍA DE OBJETOS QUE APARECEN EN EL JUEGO SON ALTERABLES.

Se trata de un enorme almacén en el que te esperan un buen puñado de tipos malos. Tras limpiar la primera zona, recoge toda la munición que encuentres y busca el botiquín escondido en el ala izquierda del almacén. Avanza hasta llegar a unas enormes escalinatas de metal, sube por ellas y luego desplázate por la plataforma del tejado hasta que alcances una puerta cerrada. Sal al exterior, elimina al tipo de la plataforma y utiliza los controles de la misma para desplazarte. Llega el momento de utilizar el rifle de mira telescópica para liquidar a los que custodian las torres de vigilancia y los grupos que aparecerán abajo cuando alcances tres de ellas. En cada una de ellas encontrarás un botiquín y munición para el rifle.

NUNCA DEBÍ SALIR DE NEW JERSEY...

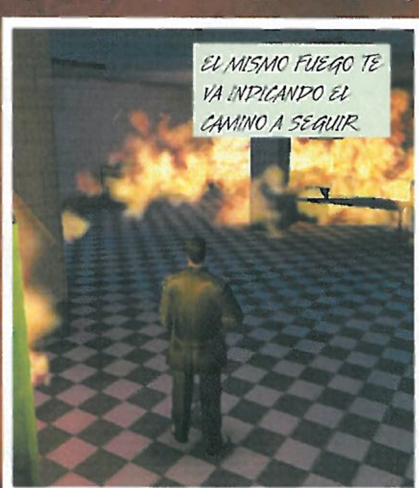
Tras finalizar el recorrido con el montacargas, te encontrarás ante una puerta. Entra y aparecerás en la parte superior de un almacén. Liquida a los seis enemigos del interior y sube por la otra rampa hasta el final de la plataforma, abre la puerta, mira por la ventana y elimina al enemigo que vigila el barco. Pulsa el interruptor que hay al lado de la puerta y retrocede hasta la parte inferior del

almacén al tiempo que eliminas a los tipos que te intentan cortar el camino. Dirígete a la esquina de las rejas, recoge el botiquín y la munición y sal al exterior. Elimina a los dos enemigos que se encuentran en el muelle y sube al barco.

Hay un total de seis tipos paseando por cubierta, así que elimínalos, dirígete hasta la cabina de control, hazte con los botiquines y luego coge el teléfono. Abre la puerta y baja por las escaleras. Hay cinco enemigos esperándote. Al llegar abajo, abre la puerta derecha para acceder a la sala de máquinas, donde te esperan el oficial del barco y cuatro de sus tripulantes. Una vez hayas acabado con ellos, recoge todos les ítems y dirígete hacia la puerta del fondo, tras la que encontrarás un almacén de armas con la preciada Colt Commando. Sal del barco.

Capítulo 4
Apaga mis llamas con gasolina

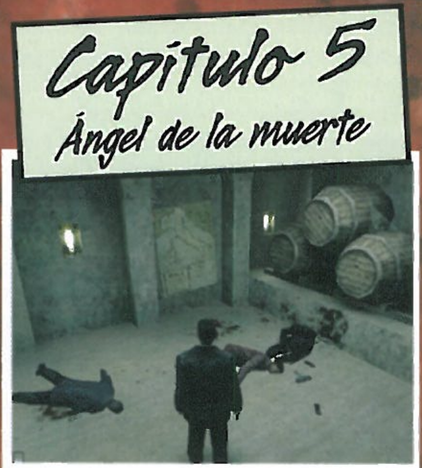
Max Payne ha sido víctima de una emboscada. El local está siendo devorado por las llamas y la única solución es huir. Dirígete a la puerta que hay a la derecha de la barra y cruza la siguiente estancia. En el almacén dirígete hasta la puerta de la derecha evitando las estanterías, cruza el pasillo y entra en otro pequeño almacén. Sube por las escaleras, salta por encima de los estantes y dirígete hacia la izquierda. Salta por encima de las estanterías de la cocina y ve hacia la puerta de la derecha. Entra, elimina al enemigo que te espera allí y coge los dos botiquines de la izquierda. Baja por las escaleras, elimina a los dos tipos que aguardan en la habitación y salta por el agujero del suelo para llegar a las cloacas. Elimina a los diez enemigos diseminados que te esperan abajo y sigue por la derecha hasta llegar a unas escaleras que conducen al piso superior.





GUARDA CONSTANTEMENTE LA PARTIDA. CADA PEQUEÑO AVANCE ES UN LOGRO.

Capítulo 5
Ángel de la muerte

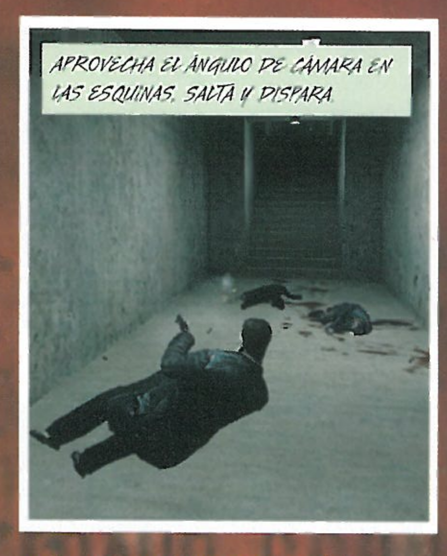


NO HA SIDO MAX, HA SIDO EL VINO.

Avanza unos metros, entra por la puerta derecha y echa un vistazo al cadáver de la mesa. Sal hacia la izquierda y elimina al tipo escondido tras unas estanterías. Sigue por la puerta izquierda y elimina a los enemigos del final del pasillo. Entra por la puerta de la izquierda, elimina al tipo que te espera en un rincón y coge los botiquines. Ahora dirígete hacia la izquierda hasta que llegues a una habitación llena de cajas y estantes. Elimina a los tres enemigos de su interior y sigue por la derecha. Sube por las escaleras y observa los papeles que hay encima de la cocina. Abre la puerta de la derecha y elimina a los tres enemigos que se encuentran tras el mueble.

Vuelve a la cocina y abre esta vez la puerta izquierda. Mata a los tres enemigos del comedor y continúa hasta la siguiente habitación, en la que encontrarás a un tipo escondido tras una planta. Abre la puerta que hay al lado del piano, mata a los tres tipos de detrás de la barra y coge los tres botiquines.

Sal por la puerta de la izquierda y elimina a los dos enemigos de las escaleras de la entrada. Sube y dirígete hacia la puerta derecha, en la que encontrarás a tres enemigos. Tras acabar con ellos, ve hacia la puerta del otro lado de la escalera principal. Cuando oigas unas voces, aléjate de la puerta, ya que está a punto de estallar. Entra y acaba con los tres enemigos (el cabecilla dispone de un lanzagranadas M79). Entra en el lavabo de la izquierda y elimina al tipo de la bañera. Luego coge los botiquines y sal por la otra puerta.

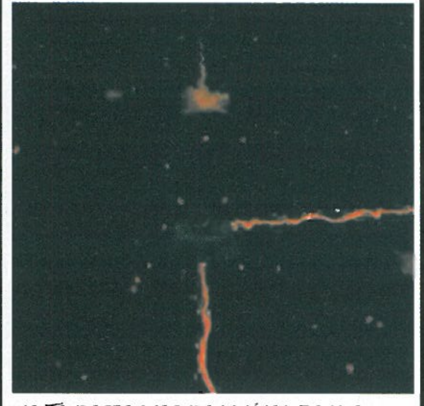


APROVECHA EL ÁNGULO DE CÁMARA EN LAS ESQUINAS. SALTA Y DISPARA.

Cruza el dormitorio y coge el teléfono de la habitación adyacente. Sal por la derecha y dirígete hasta la puerta que se encuentra al otro lado de la entrada principal. Elimina a los tres tipos de la habitación y dirígete a la siguiente puerta para encontrar a Punchinello. Serás sorprendido por tres individuos armados con la Cold Commando. Acaba con ellos y sal del despacho.

PARTE 3: UN POCO MÁS CERCA DEL CIELO

PRÓLOGO. Max se encuentra inmerso en otra de sus pesadillas. Este nivel no tiene ninguna dificultad. Avanza por la casa de Max hasta que llegues a la parte superior. En cuanto empiece el incendio, observa el papel de encima de la mesa y coge el teléfono. Deberás repetir esta operación un par de veces. Cuando llegues al laberinto de las líneas rojas flotantes sigue la línea roja hasta que se acabe y salta hacia abajo para enlazar con el siguiente tramo. Luego dirígete siempre hacia la derecha hasta llegar a una tarima redonda llena de velas. Una vez en el dormitorio, deberás eliminar al doble de Max y la pesadilla habrá terminado.



NO TE DESPEGUES DE LA LÍNEA ROJA O CAERÁS AL VACÍO.

Capítulo 1
Llévame al frío acero

LUCECITA ROJA: PUERTA CERRADA. LUCECITA BLANCA: PUERTA ABIERTA.

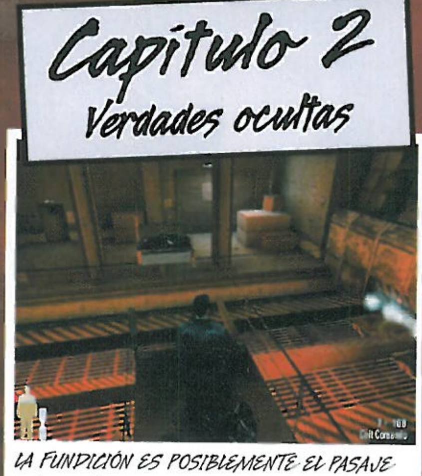
Rompe el tragaluz y salta. Activa desde una distancia prudencial la trampa bomba y luego abre la puerta de la derecha. Recoge todo el armamento que encuentres, escucha la radio y sal por la otra puerta. Elimina a los dos enemigos que van a por ti, utiliza la rampa para desplazarte a la parte inferior del almacén y luego entra en el despacho de enfrente. Coge la munición y los tres botiquines, sal y dirígete hasta la enorme puerta de la derecha. Utiliza el botón con la lucecita blanca para abrirla y elimina a los dos enemigos que hay dentro. Sal por la puerta de enfrente, destruye la trampa bomba y avanza por la puerta de la derecha. Elimina al tipo del interior de la habitación y abre la puerta de la derecha utilizando de nuevo el botón con la luz blanca.

Hay tres enemigos esperándote en la fundición, dos en la parte de abajo y otro en la plataforma superior, acaba con ellos y sube por la rampa hasta que encuentres los dos botiquines en la pared. Baja de nuevo y dirígete hasta la puerta pequeña que se encuentra a la izquierda de por donde has entrado. Destruye la trampa bomba y a los dos enemigos y sal por la puerta del otro extremo del pasillo. Elimina a los tres tipos que hay al otro lado de la habitación y luego cruza la corriente de hierro fundido utilizando la rampa de la izquierda.

Avanza hasta las escaleras, elimina al enemigo que allí te espera y sal por la puerta izquierda con la lucecita blanca. En el siguiente pasillo te cruzarás con tres enemigos. Acaba en una habitación donde te esperan dos enemigos más. Sube por la pequeña rampa, avanza por el pasillo hasta llegar a un despacho con ventana y elimina a los dos enemigos del interior. Coge toda la munición, escucha la radio y sal por la puerta de la izquierda.



NO TODAS LAS PASARELAS LLEVAN A LA SALIDA.



Capítulo 2
Verdades ocultas

LA FUNDICIÓN ES POSIBLEMENTE EL PASAJE MÁS DIFÍCIL DEL JUEGO.

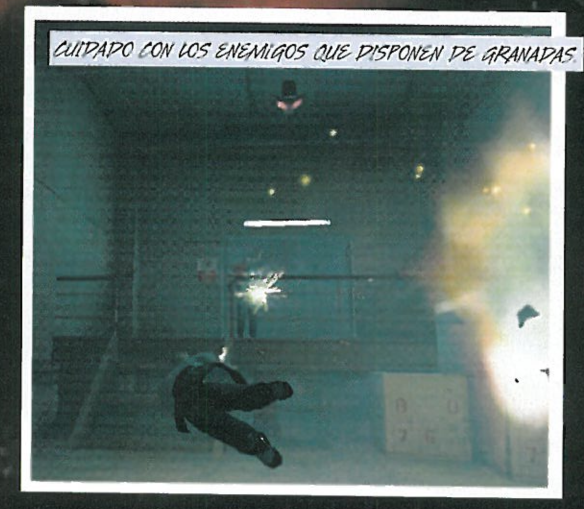
Elimina a los dos tipos del despacho, coge toda la munición y los tres botiquines de la pared y luego analiza los papeles de la mesa. Sal por la puerta de la derecha, elimina al enemigo agazapado tras una caja y destruye las bombas trampa de la pared. Tras la explosión, manipula la manivela para cerrar el escape de gas que bloquea la puerta. Ábrela y cruza el pasadizo superior. Cuando alcances la puerta del otro extremo, entra y destruye cuidadosamente las bombas trampa del interior. Después elimina al enemigo que aparecerá alertado por el estruendo y sal por la puerta de la derecha.

Cruza de nuevo el pasadizo a toda prisa hasta llegar a la puerta del final. Entra y comprobarás que la habitación se halla repleta de trampas bomba y fugas de gas. En esta ocasión no es muy aconsejable destruirlas, es mucho más seguro esquivarlas hasta llegar al otro extremo de la sala. Luego elimina al tipo que está colocando las trampas, entra en la habitación de la derecha destruyendo el panel de control con tu arma, coge el botiquín y manipula la manivela para cortar los escapes de gas.

Sal y dirígete a la puerta de enfrente, que te llevará a un área semidestruida de la fundición. Deberás llegar al otro extremo de la sala. Destruye los bidones de explosivos que bloquean la puerta y una vez dentro elimina a los dos enemigos. Sal por la puerta de la derecha, elimina a los dos tipos de la parte superior de la habitación y luego accede a la puerta de arriba usando la cadena de montaje.

Entra por la puerta de enfrente, elimina a los dos enemigos, coge los tres botiquines y acciona la palanca del panel de controles. Elimina al tipo que te viene a visitar y sal por la derecha. Llegarás a una habitación con dos enormes contenedores. Cárgate a los dos tipos de abajo, desciende por la rampa y manipula la palanca del panel para abrir la siguiente puerta. Haz un boquete con tu arma y elimina a los dos tipos que saldrán de su interior.

Ahora avanza hasta la puerta de la izquierda, elimina el tipo de detrás de la caja y sal por la puerta derecha. Llegarás a una habitación en llamas. Empieza por destruir todas las trampas bomba de la pared y luego avanza hasta la puerta del otro lado evitando el fuego. Cuando llegues al otro extremo, abre la puerta y elimina a los tres tipos que te esperan agazapados. Abre la puerta de la izquierda, elimina a dos enemigos y coge los dos botiquines. Sal por la puerta de enfrente y destruye las trampas bomba que bloquean la puerta. En el siguiente corredor encontrarás a dos enemigos y después deberás sortear por la izquierda una zona candente. La siguiente puerta se abre pulsando el botón con la lucecita blanca. Elimina a los tres tipos del interior del ascensor y utilízalo.



CUIDADO CON LOS ENEMIGOS QUE DISPONEN DE GRANADAS.

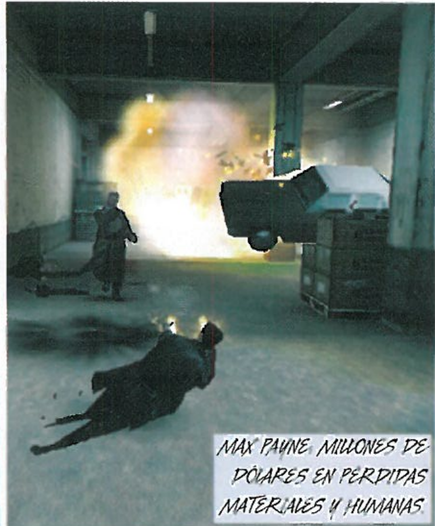


Capítulo 3
Profundidad seis

Elimina a los dos tipos que hay detrás de la puerta del ascensor y entra en la sala principal. Manipula el ordenador con el extraño logotipo en la pantalla y abre la puerta con el panel de acceso de color verde. Elimina a los tres tipos que intentan huir y sigue por la puerta de enfrente. Gira a la derecha en la primera bifurcación y sigue hasta que llegues a unos ordenadores que te darán un código. Retrocede siempre hacia la izquierda hasta que llegues a la puerta de una pequeña habitación. Con el código podrás entrar y hacerte con tres botiquines. Sal y enfrente encontrarás un ordenador que te permitirá utilizar el ascensor.

Sal, gira por la primera puerta a la derecha, libera al científico que se encuentra encerrado en una celda y luego síguelo y ase-


ALGUNAS PREGUNTAS PRONTO ENCONTRARÁN RESPUESTA.


MAX PAYNE. MILLONES DE DÓLARES EN PÉRDIDAS MATERIALES Y HUMANAS.


AUNQUE EL CRISTAL NO SE ROMPA, LAS BALAS PASAN A TRAVÉS DE ÉL.

gúrate de que no lo maten. En cuanto salgas de la sala de descontaminación, dirígete hacia la puerta con el panel de control verde y ábrela. Estás en el laboratorio: evita el fuego saltando por encima de la estantería izquierda y sal por la puerta del fondo para coger de nuevo el ascensor. Para sortear las trampas bomba, tira una granada antes de salir del ascensor y luego destruye las restantes con tu arma. Una vez limpia la sala, sal pitando de la zona usando el ascensor de la derecha. Cuando llegues a la siguiente habitación, utiliza el ordenador para accionar el centro de descontaminación. Éste se estropeará y quedará bloqueado, con lo que deberás destruir una de las bombas trampa para derribar la puerta del descontaminador y poder salir.

Capitulo 4
Puñalada por la espalda

Nada mas empezar eres atacado por los matones de B.B. Acaba con los cuatro que hay en el exterior y luego entra en el parking. Hay un total de diez matones en el primer piso. Acaba con los dos primeros, esquiva los disparos que vienen de la furgoneta negra y luego elimina al resto. Una vez en el rincón derecho del parking, coge los cuatro botiquines y sube al segundo piso. En la rampa te esperan tres enemigos más los de la furgoneta negra. Una vez en la segunda planta acaba con los cinco enemigos que allí te esperan y coge la munición y los dos botiquines del interior de la furgoneta blanca estropeada.

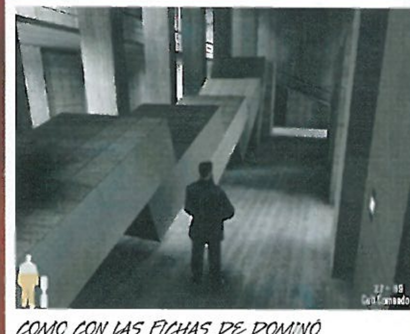
Dirígete a la tercera planta y elimina a los dos tipos que te esperan en la bajada. Rompe el candado de la verja y evita de nuevo los disparos de la furgoneta negra. Hay un total de diez enemigos esperándote. Acaba con todos ellos y dirígete al pequeño almacén que se encuentra al lado de las cabinas de teléfono. Coge los dos botiquines y escucha la radio. Baja por la rampa y borra a los dos enemigos de allí. Tras el accidente de la furgoneta, negra elimina a los siete enemigos que patrullan por los alrededores y dirígete hasta la quinta planta. Tras eliminar a los tres mantones de la entrada, llega la hora de acabar con B.B y apoderarte de la cabina de teléfono.



Capitulo 5
En el país de los ciegos

Dirígete a las escaleras que llevan al sótano. Una vez allí, coge el botiquín de la derecha y dirígete hacia la izquierda para destruir las trampas que bloquean el paso. Elimina al tipo que aparecerá tras la explosión, sigue hasta encontrar dos enemigos más y luego sube por las escaleras hasta una puerta. Sigue recto hasta la puerta con el panel verde. Entra, elimina a los guardias, coge los cuatro botiquines de la pared y observa el monitor del ordenador.


LA OSCURIDAD ES MÁS UN INCONVENIENTE QUE UNA VENTAJA.


COMO CON LAS FICHAS DE DOMINÓ, PERO A LO BESTIA.

Sal al pasillo, elimina a los dos enemigos y dirígete hasta la única puerta que tiene el panel de color verde. Elimina al enemigo que sale del ascensor y a los dos que aparecen por las escaleras y sube por ellas. De camino hacia arriba encontrarás un par de enemigos más. En cuanto llegues, entra por la puerta izquierda con el panel verde. Se trata de unas oficinas en las que hallarás munición y cuatro botiquines. Dirígete hacia la izquierda, destruye la bomba trampa y elimina a los tres enemigos que allí se esconden. Ahora escucha la radio, destruye otro par de bombas y dirígete a la salida.

Hay dos tipos esperándote en el pasillo. Elimínalos y dirígete a la puerta con el panel verde de la izquierda. Entra en las oficinas, observa la cinta de encima de la mesa, el mapa y la tele del despacho principal. Sal por la puerta con el panel verde y elimina al enemigo del vestíbulo. Luego baja por las escaleras, desactiva las dos bombas trampa y prepárate pare recibir la visita de dos enemigos. Luego debes seguir por la puerta de la izquierda. Elimina a los cinco guardias del interior, sal y vuelve a bajar por las escaleras. Una vez abajo, abre la puerta izquierda y elimina a los dos guardias que hay en la escalera. Sigue hasta que encuentres a un tipo que está colocando bombas trampa en un pasillo. Mátalo y desactiva las bombas.

Capitulo 6
Juego de poder bizantino

Mata a los tres tipos que se abalanzan sobre ti y luego observa los papeles de la mesa. Haz estallar las bombas trampa y utiliza los andamios derruidos para acceder a la parte superior de la zona. Dirígete a la puerta del otro lado de la azotea. Tres enemigos se cruzarán entre tú y la puerta. Coge los cuatro botiquines de la esquina derecha y sube por



CON UN POCO DE HABILIDAD ESTA ZONA NO SUPONE NINGÚN PROBLEMA.



LOS TRES ÚLTIMOS CAPÍTULOS DEL JUEGO SON UN CLARO HOMENAJE A MATRIX.





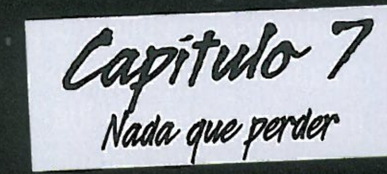
A PESAR DE LA MALA PUNTERÍA AL FINAL EL ENEMIGO VUELA POR LOS AIRES.

LAS ARMAS MÁS PODEROSAS TRAGAN MUNICIÓN QUE DA GUSTO.

la escalera hasta llegar a una puerta cuyo panel de acceso es verde. Esta puerta conduce a la biblioteca. Entra, elimina a los tres enemigos del interior y haz estallar las bombas trampa.

Ahora sube por la columna derruida y dirígete hasta la puerta con el panel verde. Elimina a los dos tipos que aparecerán por la puerta izquierda coge el botiquín que hay al fondo del pasillo, retrocede y entra por la puerta de la izquierda. Entra en la sala de conferencias, elimina a los dos tipos de su interior y abandona la estancia. Mata a los dos tipos que se encuentran en la cúpula de palacio, sal por la puerta de la izquierda y, tras eliminar a dos tipos más, baja por las escaleras. Entra por la puerta con el panel verde del fondo y cruza el pasillo a toda prisa. Luego dirígete hasta puerta de la izquierda. Cruza de nuevo la cúpula de la casa hasta la puerta con el panel verde que se encuentra al otro extremo.

Baja por las escaleras y elimina a los dos enemigos que esperan en el nivel inferior. Sal por la puerta con el panel verde y prepárate para una bienvenida de las que hacen época: siete tipos armados con poderosas Colt Commando bloquean la salida. Una vez los hayas eliminado, sal al exterior.



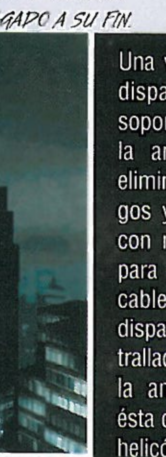
Capítulo 7
Nada que perder

Tras hacer saltar la alarma del edificio, elimina a los cuatro guardias que aparecerán por la izquierda y recoge sus botiquines. Dirígete a la parte trasera de los ascensores y usa la escopeta con mira telescópica para eliminar a los tres tipos con lanzagranadas. Ve hacia la puerta del fondo. Dos enemigos te saldrán al paso. Acaba con ellos y sube por las escaleras de emergencia. Destruye todas las bombas trampa y ocúpate de los cinco tipos que te esperan en la parte superior de las mismas. Al fondo a la izquierda encontrarás dos botiquines. Luego sigue subiendo por las escaleras, elimina a otros tres enemigos y sigue por el pasadizo de la derecha. Deberás cruzar una zona custodiada por rayos mortales y tres enemigos más. Cuando lo consigas, dirígete al ascensor.

Después de hablar con la chica, recibirás la visita de tres matones. Acaba con ellos y sube al ascensor. Una vez dentro, destruye las bombas trampa del hueco antes de que te alcancen y acaben contigo. Cuando llegues arriba, acaba con cuatro enemigos más y cruza la puerta con la luz verde. Se trata de la sala de control del ascensor. Elimina al enemigo que hay dentro, manipula el ordenador y destruye a los tres tipos que vendrán a recriminártelo. Vuelve al ascensor y, tras recibir el ataque del helicóptero, salta al ascensor de al lado y ponlo en marcha. Una vez llegues a la sala de los ordenadores, elimina a los cinco tipos que los vigilan y destruye el ordenador principal. Tras eliminar a tres guardias más, entra de nuevo en el ascensor. Cuando llegues arriba deberás acabar con otros diez enemigos. Sube por las escaleras e inspecciona el ordenador de encima de la mesa. Sal por el ascensor situado a tu derecha.

Capítulo 8
Dolor y sufrimiento

Como aperitivo, cuatro enemigos y un helicóptero de cuyo ataque puedes cobijarte tras una estatua. Cuando el helicóptero se retire, acaba con los dos matones que aparecerán por la izquierda y entra en la zona de ascensores. Acaba con el matón que sale del interior del ascensor derecho y manipula el panel de control con la lucecita verde. Luego sal al exterior, salta a la plataforma metálica y avanza hasta la siguiente terraza evitando los disparos del helicóptero. Abre la puerta con la luz verde y sube por la escalera. En la parte superior te esperan tres tipos. Cruza la puerta derecha, acaba con los cinco enemigos y sigue hacia la izquierda. Sube por las escaleras y llegarás a una mesa con un ordenador. El botón del borde de la mesa hará que aparezcan unas escaleras por las que debes subir. Una vez en la azotea dispara contra el soporte del cable de la antena. Deberás eliminar a tres enemigos y utilizar el rifle con mira telescópica para destruir el otro cable. Por último, dispara con la ametralladora a la base de la antena para que ésta caiga encima del helicóptero.



ROMPE UN PAR DE CABLES Y EL REINADO DE TERROR HABRÁ LLEGADO A SU FIN.



ESPAÑA

La historia del desarrollo de juegos en España ya no sólo se limita al éxito de Commandos y a viejos laureles en 8 bits y casi en blanco y negro. El nuevo software español rompe fronteras y tópicos. Aún estamos lejos del medio millar de estudios y los cientos de proyectos anuales que exhiben las grandes potencias, pero en España se están editando juegos con proyección internacional y cada vez son más las compañías locales que tienen algo que decir y se atreven a decirlo en voz alta.

EN JUEGO
Las compañías y sus proyectos



Por xxxxxxxxxxxxxx

Qué tienen en común juegos como *Abu Simbel Profanation*, *Livingston Supongo* o *La Abadía del Crimen*? En primer lugar, que son antiguos, casi prehistóricos: nos llevan de vuelta a la era de los 8 bits, cuando Spectrum, Amstrad y Commodore dominaban la Tierra. También son juegos que suelen aparecer en las antologías del mejor software de los 80. Y además (detalle fundamental) los tres fueron desarrollados en nuestro país.

España puede presumir de un glorioso pasado en la época de los pioneros, cuando, según el tópico, bastaba un grupo de amigos, o incluso un genio solitario de la programación encerrado en el sótano de un frenopático, para desarrollar un buen juego. Sin embargo, las principales compañías españolas de la época llegaron a ser mucho más que simples grupos de amigos. En el 90, fecha en que el efímero reinado de los 8 bits llegó a su fin, existían en nuestro país estudios como Dinamic, Zigurat, Opera Soft o Topo que podían considerarse entre los mejores de Europa. Ahora casi nadie recuerda que *La*

COMMANDOS 2

PYRO STUDIOS

El éxito cosechado por la primera parte de Commandos vaticinaba que tarde o temprano Pyro Studios se lanzaría al desarrollo de una secuela. Ahora, tras casi tres años de trabajo, el juego se encuentra a un par de retoques de distancia de la definitiva fecha de edición.

La versión a la que hemos podido acceder es, salvo alguna corrección de última hora, idéntica a la que veremos en las tiendas a finales de verano. Y, francamente, las sensaciones que produce este *Commandos 2* no podían ser más positivas. Tras unos breves minutos de desconcierto inicial, el grado de inmersión en los acontecimientos que se desarrollan en el monitor es absoluto. Una vez más, la acción táctica de *Commandos* engancha casi desde el principio. Y de qué manera.

En palabras de Gonzalo Suárez, alma mater del proyecto, lo que se pretendió desde el principio era "ofrecer al jugador un tipo de juego novedoso, que no se pareciese a nada de lo visto en juegos anteriores". El primer *Commandos* estuvo a la altura de semejantes expectativas aunque presentaba problemas técnicos que Pyro se ha propuesto resolver con esta secuela.

Basta con empezar a jugar para darse cuenta de que el juego ha dado un salto cualitativo importantísimo. Los gráficos siguen siendo en 2D, pero con un alto nivel de detalle y profundidad. Los escenarios han sido cuidados de forma primorosa: hasta el último rincón de los mapas presenta un alto nivel de detalle. La principal diferencia es que ahora también podremos explorar el interior de los edificios e incluso combatir en estos escenarios cubiertos, con lo que el juego gana en variedad y riqueza de opciones tácticas. Cuando entremos en un edificio, el juego pasará a unas falsas 3D muy bien resueltas técnicamente en las que podremos mover a voluntad el ángulo de visión del habitáculo y ajustarlo a nuestra conveniencia. De igual manera, también será posible mirar por las ventanas para hacerse una idea más clara de lo que está pasando al otro lado. Incluso podremos utilizar el viejo truco de apostar francotiradores en ventanas elevadas. Los 12 escenarios en que se desarrollará el juego incluyen ciudades, castillos, puentes o fortalezas, todos ellos recreados con una fidelidad y un sentido de la atmósfera dignas de cualquier clásico del cine negro.



La cuidada recreación de escenarios es uno de los elementos destacables.



La inclusión de escenarios interiores dará mayor realismo al juego.

Vista al frente

El diseño de la acción también ha sufrido modificaciones significativas. Según el propio Gonzalo Suárez "*Commandos 2* es un

Pulga, juego de Amstrad de 1986, fue uno de los primeros títulos españoles que se vendieron a nivel internacional. Lo desarrolló Opera Soft, autores también de la célebre videoventura *La Abadía del Crimen*, una compañía de una profesionalidad notable y que destacaba por la originalidad de sus propuestas.

Más allá del deber

Sin embargo, el cambio de década y el salto a los 16 bits pilló a la mayoría de los estudios españoles con el pie cambiado. Sólo Dinamic, transformada en Dinamic Multimedia, consiguió una sólida implantación en la era PC, y lo hizo gracias al éxito de su manager deportivo *PC Fútbol* y la distribución de títulos tanto de estudios nacionales como extranjeros. Mediados los 90, la actividad febril de las compañías españolas en la década anterior no era más que un recuerdo. Por suerte, muy poco tiempo después estábamos hablando de la aparición de una nueva compañía, Pyro Studios, y de un proyecto, *Commandos*, que iba a convertirse en el mayor éxito internacional de la historia

COMMANDOS 3
El siguiente peldaño

El equipo de desarrollo de *Commandos* no va a tener apenas descanso entre juego y juego. Cuando aún no ha salido al mercado la secuela del *Commandos* original, ya se ha anunciado el desarrollo de una tercera parte del mismo. Este nueva secuela no contará con la supervisión de uno de los fundadores de Pyro, Gonzalo Suárez, que prefiere centrarse en nuevos proyectos que nada tengan que ver con la serie *Commandos*. Para compensar esta ausencia, Pyro ha incorporado en sus filas al que fue jefe de desarrollo de *La Prisión*, César Valencia, que junto a Ignacio Pérez, cofundador de Pyro, tomará las riendas de este nuevo proyecto.

Aunque aún es pronto para saber qué nuevas líneas de diseño se van seguir en *Commandos 3*, los responsables de Pyro Studios aseguran que supondrá una revolución sustancial con respecto a las dos entregas que le preceden. Por lo de pronto, parece seguro que esta vez sí vamos a disfrutar de un *deathmatch* multijugador, una opción que se echaba de menos desde el principio.


La nueva entrega será más flexible y rica en opciones de juego.

juego abierto que comparte contexto y planteamiento con *Commandos 1* pero da un amplio margen de libertad al jugador para que resuelva situaciones y consiga los objetivos propuestos según sus propios criterios, con acción o sin acción, con cautela o de forma directa". Este margen de libertad hace de *Commandos 2* una experiencia muy diferente a su predecesor, en el que todo estaba mucho más pautado. Por supuesto, existen formas "ideales" o al menos bastante más sencillas de superar las misiones, pero todos los objetivos pueden realizarse de muchas maneras diferentes. Los integrantes del comando se han vuelto mucho más versátiles: aunque seguirá habiendo un cierto grado de especialización, las habilidades ya no serán exclusivas. Todos podrán hacer de todo, desde nadar a disparar o conducir vehículos, sólo que, lógicamente, algunos mejor que otros. La nueva interfaz de juego permitirá un intercambio constante de inventario entre los miembros del grupo de forma que todos ellos puedan hacer uso de los mismos objetos, aunque no estén especializados en su manejo. También se ha trabajado mucho en que las diferencias entre los tres niveles de dificultad sean muy marcadas para que puedan jugar todo tipo de jugadores. Incluso se han regulado en función de estos niveles tanto las respuestas de la IA como el grado de precisión de armas y artefactos.

Aunque seguirá habiendo especialistas, las habilidades de los personajes ya no serán exclusivas

En lo referente al apartado multijugador, Gonzalo Suárez nos anunció que seguirá siendo exclusivamente cooperativo. En su momento se estudió la inclusión de un modo versus que finalmente no va a estar disponible. Las partidas multijugador se adaptarán a las nuevas situaciones que se dan en el juego. Algunos de los escenarios de la partida individual podrán afrontarse en modo cooperativo, opción que no existía en el primer *Commandos*.

del software español. El juego de Gonzalo *Gonzo* Suárez y su equipo superó el millón de copias vendidas y fue número 1 en las listas de casi todos los países europeos, incluidos Inglaterra, Francia y Alemania, además de Estados Unidos y Australia. A la cifra total hay que añadirle las más de 350.000 copias vendidas un año después por la expansión *Commandos: Beyond the Call of Duty*. Según Ignacio Pérez, presidente de la compañía, la explicación de este éxito es que "en Pyro siempre creímos que la única forma de hacernos un hueco en el sector

PYRO STUDIOS

PRAETORIANS

El equipo de Pyro Studios está trabajando en uno de los ETR más esperados de los últimos años. Tanto el diseño general como el motor gráfico están casi totalmente perfilados y a partir de ahora los desarrolladores entran en fase de "producción industrial" para tener listo el juego para la campaña de las navidades del 2002.





El motor 3D que animará *Praetorians* es de nuevo desarrollo.

Praetorians será un ETR ambientado en la época de máximo esplendor del Imperio Romano. Aun así, a diferencia de muchos otros ETR, no manejaremos a nuestros hombres directamente, sino que daremos órdenes a unidades completas, con lo que se evitarán confusos combates en los que arqueros se partan el cobre mezclados con la infantería, por ejemplo. Vamos, que será algo así como un *Wargames* moderno, en tiempo real y gráficamente sorprendente.

Si en otros títulos del género el conocimiento de las unidades es importante en el combate, con *Praetorians* se pretende que este conocimiento sea primordial para tener

de videojuegos era apostar por un único proyecto que pudiese competir a nivel internacional en vez de repartir tiempo y recursos en una serie de proyectos menos ambiciosos". Por supuesto, reconoce que la suya fue una táctica de alto riesgo: "Teníamos una experiencia limitada y estábamos jugándonos un presupuesto de 150 millones. Conseguir que un editor internacional como Eidos apoyase el proyecto también fue bastante complicado". Pérez destaca también que uno de los principales problemas que encontraron, al margen de los lógicos en cualquier proyecto de desarrollo, fue "conseguir que los medios de comunicación internacionales se interesaran por un juego desconocido que estaba desarro-



Galos, egipcios y romanos se enfrentarán por la supremacía.

La perfecta distribución de unidades será clave.

posibilidades en plena batalla. Las diferencias entre los tipos de unidades disponibles serán bastante profundas. Un jugador que conozca perfectamente su ejército sabrá en todo momento en qué circunstancias puede mandar a sus tropas al ataque o cuándo es mejor una retirada a tiempo. Es decir, que en Pyro pretenden que las consideraciones tácticas tengan mucho más peso que la simple velocidad a la hora de realizar acciones concretas. Conseguir que pequeños grupos bien organizados detengan un ataque descontrolado de un ejército numeroso tiene que resultar sencillo si se utiliza la táctica adecuada.

Pyro está desarrollando un ET en el que será la pericia táctica la que de verdad marque la diferencia

Galos, egipcios y romanos

Son tres civilizaciones las que compartirán protagonismo en *Praetorians*. En la esquina occidental de cuadrilátero estarán los galos, con menos recursos y más rudimentarios, pero poseedores de una fiereza sin igual en el combate. Por otro lado encontraremos a los egipcios, mucho mejor organizados que los galos y con unidades muy evolucionadas. Y por último, los romanos con todo su potencial de guerra. Las diferencias entre las tres civilizaciones van a ser más que evidentes y esto otorgará riqueza en el desarrollo de las batallas. Las unidades de uno y otro bando ni siquiera coinciden en número, pero se está intentando equilibrar las fuerzas para que las misiones sean todo un reto para el usuario, juegue con quien juegue.

En el apartado técnico, *Praetorians* va a sorprender por su elevada calidad. El juego se utilizará un motor gráfico en 3D capaz de representar tanto grandes escenarios como primeros planos de cada unidad en concreto. Todo el despliegue tecnológico del juego tiene una utilidad concreta, ya que permitirá al usuario ubicar la cámara donde más se adecue a sus intereses. El resultado final puede estar muy en la línea del magnífico *Shogun*, juego con el que comparte muchos de sus conceptos generales.

Según nos comentaron en Pyro Studios, el verdadero potencial del juego se verá en las partidas multijugador, a las que accederás en cuanto completes el modo individual, ya que la campaña será clave para conocer las posibilidades tácticas que ofrece el juego y las diferencias entre las tres civilizaciones en liza.

Por lo que hemos podido ver de este juego, Pyro sigue fiel a su máxima de ofrecer juegos con un diseño sólido y original y apoyados en una tecnología adecuada. *Praetorians* tiene una base técnica realmente sorprendente pero puesta al servicio de un idea de juego precisa y, por supuesto, potencialmente muy divertida.

HEART OF STONE

Quizás de los tres proyectos en los que trabaja actualmente Pyro Studios es *Heart of Stone* (título no definitivo) el que presenta un diseño más atrevido y desenfadado. sus desarrolladores lo describen como una aventura estratégica, y todo lo que sabíamos de él hasta ahora es que iba a tener un diseño a la altura de lo más selecto de la actual pasarela informática. Pero, tras sufrir un parón en su desarrollo hace algunos meses, el equipo de *Heart of Stone* decidió retomar el proyecto tratándolo como un título totalmente nuevo.

Aunque se conservan algunos de los conceptos básicos, ahora, las líneas del nuevo diseño apuntan más hacia un juego pensado para compatibles que a un producto multiplataforma. Eso supone que se reforzará el componente estratégico pero sin perder de vistas que *Heart of Stone* va a ser, sobre todo, una aventura. El conocimiento de las habilidades de los personajes y el grado de libertad de acción seguirán siendo los pilares maestros en el diseño de este prometedor título.



llando un equipo desconocido en un país prácticamente desconocido en lo que a desarrollo de videojuegos se refiere".

El final de la resaca

Aunque nadie se ha cercado ni de lejos a las cifras de Pyro y su innovador juego de acción táctica, lo cierto es que el software español lleva varios años dando evidentes muestras de recuperación y adaptación a la era de las 3D, los grandes presupuestos y los grandes estudios. Una de las compañías más veteranas, Péndulo Studios (fundada en 1993), acaba de editar su mejor juego hasta la fecha, *Runaway, A Road Adventure*. Su director artístico, Rafael Latiegui, señala que la compañía sigue fiel a la filosofía artesanal que les ha inspirado desde el principio. "No somos un gran estudio, sólo hay cinco personas trabajando aquí a jornada completa. La diferencia es que hace unos años desarrollamos *Igor: Objetivo Uikokahoina* íntegramente en nuestros estudios, para *Hollywood Monsters* ya nos hizo falta contar con algún dibujante externo y en *Runaway* ha colaborado

GAME PRO TORERO

Suena a broma castiza, pero es cierto que Gamepro trabaja en un simulador de toreo. ¿Idea descabellada? Puede, pero la compañía bilbaína está desarrollando un producto serio y respetuoso, que se toma con la máxima seriedad la fiesta nacional y su liturgia. Y pretenden venderlo más allá de nuestras fronteras.

Fue lo primero que le preguntamos a Stefan Schuster, director técnico de *Torero*, cuando apareció en nuestra redacción con una beta del juego bajo el brazo: ¿cómo pudo ocurrírseles una idea así? Y su respuesta es que lo están haciendo "porque puede hacerse y nadie hasta ahora lo ha intentado". La alternativa apareció de manera informal: "Estábamos reunidos en el bar al que vamos habitualmente cuando alguien propuso que hiciésemos un juego de toros. Al principio nos pareció una idea absurda, pero poco a poco empezamos a convencernos de que no sólo es técnicamente posible sino también puede ser algo original y muy interesante."

Y no se trata de hacer un *arcade* de capas y cuernos. No, en Gamepro quieren aproximarse lo más posible a una fidedigna recreación informática de la tauromaquia y su mundo. Para ello están contando con la colaboración de la Unión de Criadores de Toros de Lidia, una asociación que desde el principio se ha mostrado muy interesada en el proyecto. Otra pregunta obvia es a quién va dirigido este insólito proyecto. Schuster opina que puede gustar a los jugones de pro por lo que tiene de experiencia completa y variada, pero el objetivo es "captar la atención de gente interesada en el mundo taurino y que no suele jugar a juegos de PC". Por supuesto, en Gamepro son conscientes de que pisan terreno resbaladizo. Según Schuster, no se trata de terciar en la polémica entre partidarios y detractores del toreo: "Nuestro juego no es violento. No se encontrarán escenas de violencia gratuita, sangre que sale a borbotones o imágenes que muestren el sufrimiento del toro".



Como puedes ver, las cogidas ya están implementadas en la beta con que hemos jugado.

Ese estilo chulesco sólo servirá para que acabes en la enfermería.

Pero se trata de un simulador, y como tal, los tres tercios de la lidia van a ser reproducidos con todos sus componentes. Es decir, el jugador tendrá la oportunidad de llevar a los picadores, banderilleros y al matador, y siempre en primera persona. Para recrear los movimientos de todos estos personajes se está utilizando el sistema de captura de movimientos tradicional. Aun así, capturar los movimientos de un toro suponía todo un reto que han conseguido superar con la colaboración de la empresa STT. Mediante un sistema de triangulación de fotogramas tomados desde tres ángulos distintos enfocando a la piernas del toro y la posterior reconstrucción del esqueleto se ha conseguido lo que parecía

mucha gente. Desarrollar un juego es un proceso cada vez más costoso y complejo".

Otra compañía que ya podemos considerar consolidada, a pesar de que sólo cuenta con un título en su haber, es Rebel Act. En estos estudios se gestó *Blade* (vendido fuera de la Península bajo el título *Severance: The Blade of Darkness*), un juego de alto presupuesto y largo proceso de desarrollo y orientado desde el principio al mercado internacional, donde ha conseguido un respetable nivel de ventas y muy buenas críticas (salvo alguna excepción) en la prensa especializada.

Nuevos inquilinos

En los últimos meses hemos asistido al nacimiento de un ramillete de nuevos estudios. La novedad con respecto a hace algunos años es que casi todos trabajan en proyectos de una cierta ambición y orientados al mercado internacional. Virtual Toys, Trilobite Graphic, Novarama, Nébula, GamePro o Digital Legend son nombres a los que pronto nos iremos acostumbrando. La primera de las com-



Hay que ver lo cerca que ha pasado ese cuerno.

Esta perspectiva permite comprobar mejor la precisión de tus pases.

imposible. Se podrá torear en una veintena de plazas distintas. La mayoría de ellas son una fiel recreación de los cosos taurinos más importantes del mundo, pero para dar al juego algo más de proyección internacional se han añadido un par de plazas ficticias, una situada en Japón y otra en los Estados Unidos.

Más cornadas da el hambre

Torero contará además con animaciones en 3D de los personajes basadas en la captura de movimientos, con animación dinámica del capote y la muleta en tiempo real, luces y sombras dinámicas y sistemas de simulación de efectos atmosféricos. Se dispondrá de una serie de vistas que permitirán seguir la lidia desde el ángulo que se quiera.

Para realizar todo esto, en Gamepro han apostado por un nuevo motor gráfico desarrollado por Alias/Wavefront que se llama Maya RT SDK. Este motor permite trabajar con los modelos creados en Maya, el programa de diseño que utilizan en Gamepro.

El primero de los modos de juego que encontrarás en *Torero* será la llamada "Escuela taurina", en la cual, bajo la supervisión de algún torero real cuya identidad aún no ha sido dada a conocer, aprenderás los movimientos de la lidia y los controles básicos del juego. Y todo ello toreando a una carretilla con cuernos.

Las giras Nacional e Internacional son el equivalente a un modo de acción instantánea. Aquí es donde se podrá elegir las plazas en las que torear y el traje y apariencia física del torero. Los toros también se podrán personalizar, desde el color de la piel y la cornamenta hasta su comportamiento en el ruedo.

Por último, el modo "Carrera al triunfo" nos pondrá en la piel de un joven diestro, José Troyano "El Tati", que un día saltará como espontáneo al ruedo iniciando un camino que puede llevarlo a torear en las grandes catedrales de la lidia internacional. El control del diestro se realizará mediante una serie de combinaciones de teclas con las que podrás hacer verónicas, capotazos, mariposas y otros movimientos de complejidad creciente.

Con *Torero*, cuyo lanzamiento se prevé para mediados del año que viene, Gamepro abre su tercera línea de desarrollo, tras dedicarse inicialmente a juegos exclusivos para Internet y productos 2D de carácter educativo.

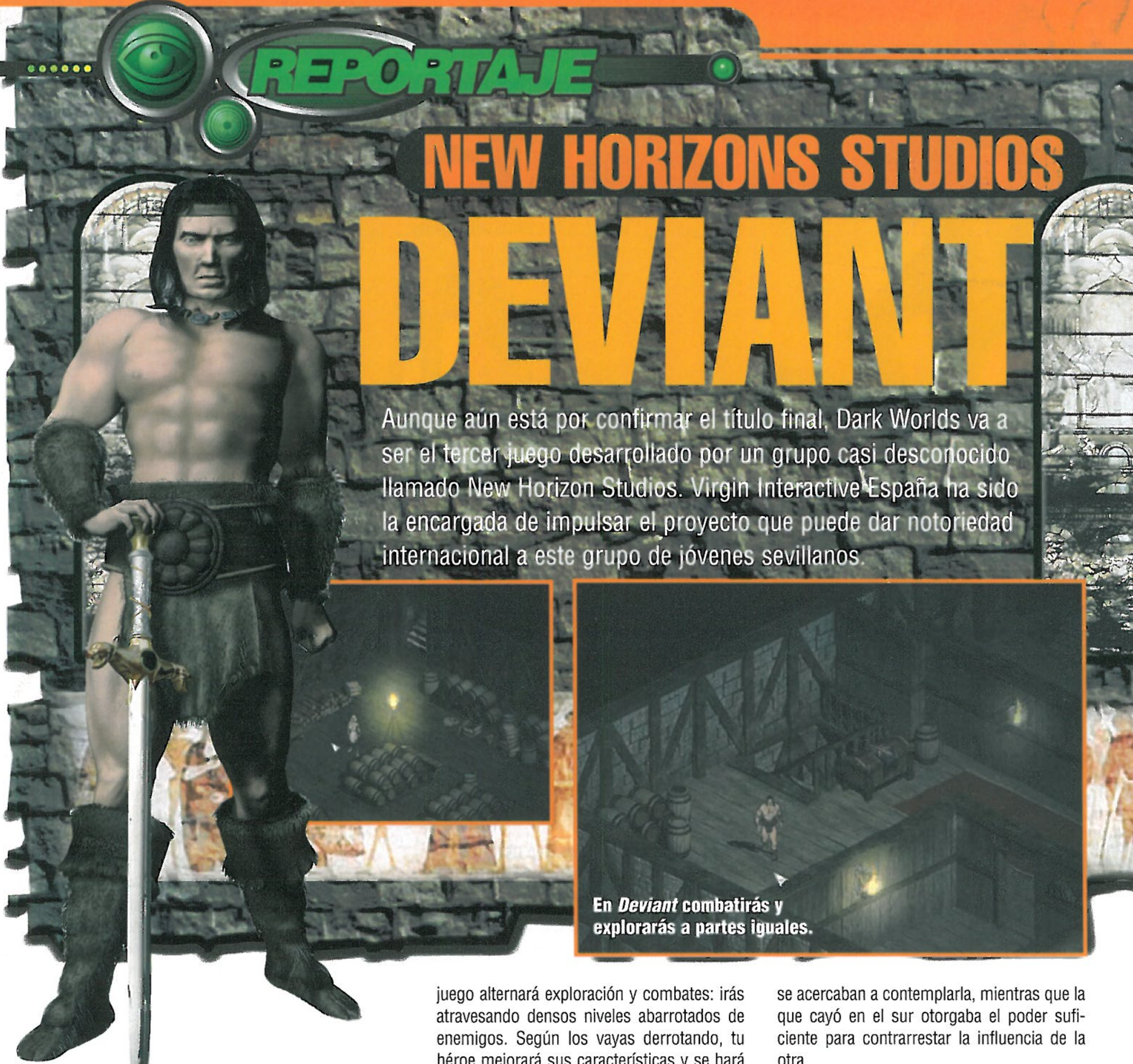
pañías citadas, Virtual, ya tiene un juego en el mercado. Se trata de *Torrente*, el primer título basado en una licencia cinematográfica española de éxito masivo.

Una de las recién llegadas es Digital Legends. Xavier Carrillo, socio fundador y antes miembro de Rebel Act y jefe de proyecto de Blade, opina que "la industria del videojuego en España pasa por una fase de diversificación, pero aún no ha llegado a la madurez". Según Carrillo, "tenemos que demostrar que hay estudios preparados para llevar adelante procesos de hasta 25 o 30 meses de trabajo continuo. Y también hacen falta profesionales con una formación específica más que autodidactas con talento". A pesar de las expectativas que ha desper-

NEW HORIZONS STUDIOS

DEVIANT

Aunque aún está por confirmar el título final, Dark Worlds va a ser el tercer juego desarrollado por un grupo casi desconocido llamado New Horizon Studios. Virgin Interactive España ha sido la encargada de impulsar el proyecto que puede dar notoriedad internacional a este grupo de jóvenes sevillanos.



En *Deviant* combatirás y explorarás a partes iguales.

Con una plantilla de cinco miembros fijos y algunos colaboradores, NHS lleva ya dos años desarrollando su primer juego de envergadura. *Dark Worlds* tiene un referente claro: *Diablo*. Con el título de Blizzard comparte diseño, ambientación y, a grandes rasgos, aspecto gráfico. El juego alternará exploración y combates: irás atravesando densos niveles abarrotados de enemigos. Según los vayas derrotando, tu héroe mejorará sus características y se hará con más y mejor armamento con el que engordar el inventario del grupo protagonista. Hasta ahora, todo muy "inspirado" en *Diablo*.

El argumento del juego cuenta cómo dos extrañas piedras cayeron a la Tierra en tiempos inmemoriales. Una de esas piedras, la que cayó más al norte, tenía el poder de corromper el espíritu de todos aquellos que se acercaban a contemplarla, mientras que la que cayó en el sur otorgaba el poder suficiente para contrarrestar la influencia de la otra.

Los seguidores del norte secuestrarán a una princesa y habrá llegado el momento de poner fin a sus tropelías. Tres héroes serán los elegidos para viajar a bárbaras tierras y destruir el maldito pedrusco.

Sevilla a la conquista del norte

Estos tres héroes, en un principio, se van a poder controlar tanto por separado como a la

tado el nacimiento de su compañía, Carrillo matiza que "Digital Legends debe considerarse un estudio novato, más que nada porque a pesar de la experiencia de los que trabajamos en él, aún no hemos editado un juego bajo este nombre y por tanto no hemos demostrado nada. Es el resultado final el que debe valorarse".

Ignacio Pérez tiene claro que "hay sitio para todas las compañías, las nuevas y las viejas incluso para 30 o 40 veces más, basta con ver que países como Inglaterra tienen más de 500 equipos de desarrollo". En su opinión, el problema no es saturar el mercado sino "si las compañías españoles van a ser capaces o no de adaptarse a los rápidos cambios en el mundo del desarrollo internacional, que implican producciones cada vez más ambiciosas, con equipos inmensos y grandes presupuestos, cosa que exige un grado de madurez profesional que en estos momentos no existe en nuestro país".

Financiación y futuro

Juan Tamargo, coordinador de desarro-

La versatilidad de los escenarios interiores es uno de los grandes alicientes.

Podrás interactuar con casi todo, incluida estanterías y tinajas.

vez si se encuentran en el mismo escenario. Los caracteres elegidos son los iconos clásicos en los juegos de fantasía. El bárbaro es todo músculo y poco cerebro, la hechicera domina las artes arcanas y la polivalente amazona va equipada con sus flechas y sus sugerentes modelitos escasos de tela. Estos personajes empezarán su aventura en diferentes partes del escenario del juego. New Horizon Studios ha diseñado la aventura para que sea el jugador quien decida que misión es la que va a jugar a continuación. Para ello, antes de meternos en faena, el juego adoptará una perspectiva tipo mapa táctico de tablero. En este mapa las diferentes zonas estarán separadas como casillas independientes y los personajes como fichas dispuestas en el tablero. El jugador, al mover las fichas que representan a los caracteres, estará seleccionando la siguiente misión a la que se va a enfrentar. Con esto los chicos de New Horizon Studios pretenden quitar algo de linealidad al desarrollo de la aventura. Las misiones tendrán un objetivo sencillo, del tipo matar todos los enemigos o encontrar tal objeto, y seremos nosotros quienes decidiremos que personaje se ajusta más a las necesidades de la misión.

La aventura va a desarrollarse en un contexto medieval-fantástico, muy resultón en esta clase de títulos

Heart of Stone también compartirá ambientación con el juego de Blizzard, ya que la aventura va a desarrollarse en un contexto medieval-fantástico, muy resultón en esta clase de títulos. El modo de representación elegido es una perspectiva isométrica algo menos elevada que la de *Diablo*. Los escenarios y los personajes tienen buen aspecto y junto a la variedad de edificaciones diferentes, proporcionarán un agradable resultado final. Los juegos de luces dinámicas con sombras y efectos de hechizos otorgarán algo más de vistosidad al resultado final. Según sus propios creadores, el motor del juego que han programado es tan versátil y fácil de utilizar que cualquiera podrá crear sus propios escenarios con sólo pinchar y arrastrar, utilizando para ello el editor que incluirá el juego.

La versión a la que hemos podido acceder para realizar este reportaje es una pre-alfa bastante primitiva, que sirve para hacernos una idea de la funcionalidad del motor gráfico y de las pretensiones de acción del juego. Por lo que pudimos ver, aún faltan bastantes cosas por ajustar, sobre todo en cuanto a jugabilidad y diseño de acción. La IA de los enemigos pretende basarse en respuesta a estímulos, tipo *Commandos*, y creemos que de conseguir un buen equilibrio de fuerzas entre los enemigos y los protagonistas depende gran parte de la jugabilidad del producto final. Además del modo campaña para un solo jugador, en la versión final del juego podremos jugar misiones sueltas a modo entrenamiento o jugarlo en modo multijugador, bien de forma cooperativa o en modo *deathmatch*.

Dark Worlds por sí mismo es una buena noticia para futuros desarrolladores españoles. Es la prueba palpable de que con buenas ideas y capacidad de trabajo es incluso posible conseguir el apoyo una compañía importante como Virgin Interactive. Aún no hay fecha de lanzamiento prevista, pero Virgin sí ha confirmado que piensa editar el juego a un precio competitivo para facilitar su carrera comercial.

llos externos de Dinamic Multimedia, explica estos cambios en cifras: "Hace cinco años el desarrollo de un juego podía costar entre 10 y 100 millones. Actualmente 100 millones es lo mínimo y una gran producción puede irse tranquilamente a los 1.000 millones de pesetas". Esa riada de millones tiene que salir de alguna parte y Tamargo opina que "no puedes manejar presupuestos a menos que te plantees el desarrollo como un negocio que va más allá de nuestras fronteras". Eso es en su opinión lo que Pyro y *Commandos* le enseñaron a nuestra industria: "Nuestro problema es que seguimos haciendo juegos "a la española", como *Torrente* o *Torero*, que difícilmente se venderán fuera de España".

Aun así, Teófilo Jiménez, presidente de Gamepro (compañía que está desarrollando *Torero*), no cree que el suyo sea un producto excesivamente local: "Nosotros pretendemos convertirnos en un referente en el sector y ser competitivos a nivel internacional. Con *Torero*, nuestro objetivo es superar las 250.000 copias vendidas".

REPORTAJE

REBEL ACT

BLADE 2



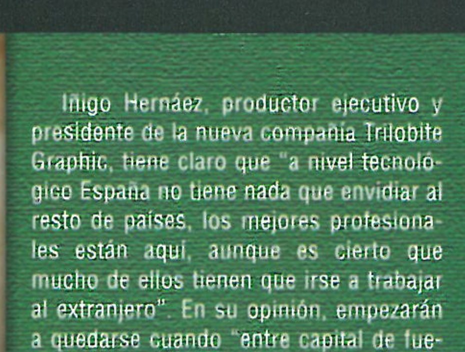
Puedes contar con que el aspecto de la secuela sea superior al del original.

Tras la resaca de Blade llegó la calma. El equipo de Rebel Act Studios estrena director de desarrollo y ya está trabajando en una secuela de su juego estrella y una versión para X-Box que va a titularse Ultimate: Blade of Darkness.

Según los responsables de Rebel Act, la segunda parte de *Blade* introducirá notables cambios. En muchos casos, estas modificaciones son un intento de satisfacer las sugerencias los usuarios del primer título que, según Juan Díaz-Bustamante, director de Marketing de Rebel Act, en la mayoría de los casos coinciden en pedir "más aventura".

El resultado es que en *Blade 2* no te limitarás a avanzar por niveles deshaciéndote de los enemigos que te salen al paso. El juego será más complejo y se incluirán numerosos personajes no jugadores con los que deberás interactuar. En lugar de mantener la rígida estructura de niveles, habrá áreas interconectadas y se añadirán tanto objetivos primarios como secundarios. Esta característica permitirá al jugador una mayor libertad para completar los objetivos en el orden que estime conveniente y le permitirá regresar a un área ya superada cuando lo necesite. En definitiva, se trata de elementos encaminados a aumentar la dosis de aventura y rol.

Sobre el argumento, desde Rebel Act no sueltan apenas prenda, aunque sí está claro que no va a tener nada que ver con el del original y que será mucho más complejo. *Blade 2* seguirá ambientado en un mundo medieval fantástico, pero no estará protagonizado por los mismos personajes. En este sentido, Juan Díaz-Bustamante promete "una sorpresa importante".



Por lo que respecta a los combates, el sistema de control estará basado en combos al igual que su predecesor, pero será más flexible e incluirá nuevos movimientos, como el *strafe* o la posibilidad de saltar a los lados. De todas formas, el cambio más llamativo en los combates es la inclusión de magia.

En el apartado técnico, se está trabajando para mejorar sustancialmente el motor del juego. Una de las consecuencias será que los enemigos estarán formados por muchos más polígonos.

El equipo de desarrollo también pretende que *Blade 2* permanezca instalado en tu disco duro durante una larga temporada. Para ello se incluirán herramientas de edición que permitirán alargar la vida del juego. También se pretende conseguir un apartado multijugador realmente operativo, en el que se incluirá una opción cooperativa.

Aunque el proyecto se encuentra todavía en una fase muy temprana de desarrollo, Rebel Act cuenta con la experiencia de un primer título que entró por la puerta grande en el circuito internacional, así que las expectativas puestas en su secuela son muy elevadas.

Iñigo Hernáez, productor ejecutivo y presidente de la nueva compañía Trilobite Graphic, tiene claro que "a nivel tecnológico España no tiene nada que envidiar al resto de países, los mejores profesionales están aquí, aunque es cierto que mucho de ellos tienen que irse a trabajar al extranjero". En su opinión, empezarán a quedarse cuando "entre capital de fuera, ya que el futuro está en los grandes proyectos y las compañías españolas no tienen suficientes recursos para desarrollarlos en solitario". Trilobite ha resuelto el problema entrando en contacto con la distribuidora y editora coreana Phantagram, "que tiene una amplia experiencia exterior y nos da total libertad creativa, a diferencia de las distribuidoras españolas, que quieren tener un control exhaustivo de los proce-

NÉBULA

M.O.N.

Si Resurrection era tenebroso, el próximo proyecto de Nébula promete ser sencillamente aterrador. Este equipo sevillano está trabajando en un juego de acción y aventuras destinado a dar un nuevo sentido a la palabra "terror". Quieren que pases miedo. Y no van a escatimar esfuerzos.

El protagonista de este juego, que editará Dinamic Multimedia, será Martin, un reportero gráfico que llega a un lujoso hotel aislado tras sufrir un accidente de aviación. A las primeras de cambio, una colega de profesión que también ha logrado sobrevivir al accidente desaparece, con lo que Martin se queda solo ante los peligros que se intuyen. Y, para desgracia del protagonista, padece una dolencia que no lo hace proclive a demasiados sobresaltos.

El juego será una especie de videoaventura con acción, mucha exploración y puzzles. Según Juan Tamargo, director de desarrollo externo de Dinamic Multimedia, las grandes bazas del juego serán "el miedo que se va a pasar y su aspecto gráfico". *M.O.N.*, el nombre en clave de este proyecto, utilizará una versión mejorada del motor de *Resurrection*, con lo que no habrá fondos pre-renderizados, sino que todos los elementos en pantalla serán renderizados en tiempo real. La cámara móvil colaborará en los continuos sobresaltos y se incluirán algunos efectos, como travellings para aumentar la espectacularidad de la acción.



El inquietante *Resurrection* era el anterior título de Nébula,

A lo Resident Evil

A medida que progreses en el juego, se irá manifestando la influencia maligna que pesa sobre el hotel y éste irá cambiando su lujoso aspecto inicial por uno cada vez más siniestro, con texturas cada vez más orgánicas.

En un juego de estas características no podía faltar el típico desfile de monstruos a los que enfrentarse, desde zombies y murciélagos gigantes, a babosas y demás bichos de similar calaña. Y tampoco faltarán los jefes de nivel. No será necesario que los elimines a todos, pero si dejas alguno tras de ti, ten por seguro que cuando vuelvas estará allí esperándote.

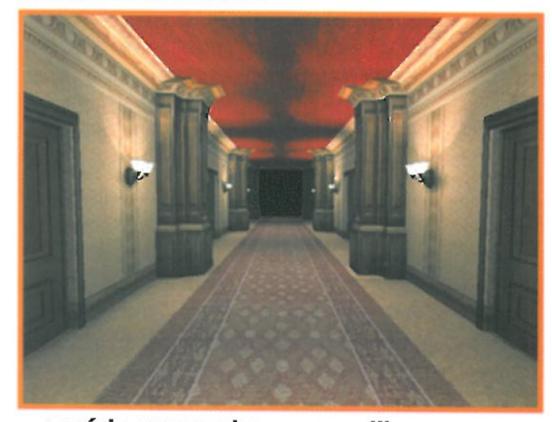
Está previsto que en las secuencias de acción el juego utilice una cámara en tercera persona que te permita acabar más fácilmente con tus enemigos. Para hacer más sencillos los combates, sus diseñadores planean que la forma de apuntar funcione por un sistema de áreas de influencia, así que si te encaras a un enemigo, no fallarás el disparo.

El inventario no sólo te permitirá cargar los objetos que vayas recogiendo con el fin de completar puzzles, sino que también estarán presentes ítems tan necesarios en este tipo de juegos como la bendita linterna, indispensable cuando no puedes ver más allá de tus narices.

Tras su debut con *Resurrection*, Nébula pretende consagrarse con *M.O.N.*, así que no quieren dejarse llevar por las prisas. Pese a que el desarrollo del juego ya ha superado su fase inicial, la envergadura del proyecto ha hecho que no se pretenda editarlo hasta las navidades del 2002.



Así de pulcros y llenos de detalle serán los escenarios de *M.O.N.*...



...y así de amenazadores sus pasillos, que recuerdan los del hotel de *El Resplandor*.

sos de desarrollo".

Juan María Martín, presidente de Revistronic (compañía que tiene en su haber títulos como *Grouch*, distribuido por Dinamic Multimedia), también se apunta a la aventura de buscar financiación externa para dar salida "al talento y los proyectos interesantes" que hay en este país. Martín cree que el principal problema es que "en España no está extendida la costumbre de invertir en nuevas tecnologías, algo que sí pasa en el Reino Unido".

Felipe Gómez, director de programación y socio fundador de Péndulo, augura un buen futuro al desarrollo de juegos en España, siempre que las compañías sean capaces de superar el círculo vicioso en que hoy por hoy se encuentran: "El dinero ahí que pedirlo fuera, pero es difícil, porque fuera nadie te conoce". Su esperanza es que producciones de la calidad de *Runaway* sirvan de carta de presentación que haga que la próxima vez que un estudio español se acerque a una gran distribuidora internacional encuentre la puerta abierta.

VIRTUAL TOYS

TORRENTE ON LINE

El éxito de *Torrente, el juego* pedía a gritos un apéndice en la Red. Y la joven y resuelta Virtual Toys ya se ha puesto manos a la obra. Muy pronto tendremos la oportunidad de "apatrullar" arenas virtuales.

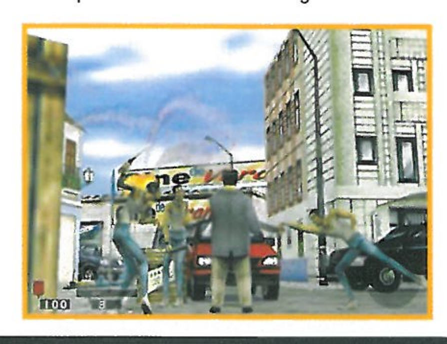
Virtual Toys apareció en 1995, el año en que la industria española empezó a dar síntomas de recuperación tras pasar una larga temporada a un paso del infierno. Desde entonces han hecho un poco de todo, empezando por el desarrollo de juegos para recreativas y siguiendo por un proyecto fallido, una videoaventura que no pudo ver la luz por falta de financiación. Esa experiencia fallida les permitió, según comentan, "ir dándonos a conocer, hacer contactos y recibir encargos para hacer otros trabajos que nos han permitido ir financiándonos". Este año han conseguido sacar al mercado *Torrente*, un juego de acción en 3D de alto presupuesto y con licencia cinematográfica de postín. Santiago Segura y Electronic Arts pusieron en su manos la adaptación al mundo virtual de las aventuras del popular policía madrileño, "el brazo tonto de la ley".

El presente inmediato de Virtual Toys pasa por *Torrente On Line*, una expansión que, según nos confirman Fabriciano Bayo y Jesús iglesias, fundadores de la compañía, "consta de todos los modos esenciales de los juegos *on line*, como *deathmatch* o capturar la bandera, más alguna variación nueva sobre ellos." Esta versión *on line* contará con una docena de nuevos escenarios, nuevos personajes y armas exclusivas que darán al juego un atractivo adicional. El juego se encuentra en la actualidad en fase de testeo y muy probablemente aparecerá una demo. Su publicación está prevista para principios del próximo año.



Pronto podrás enfrentarte a tipos como éste en la arena virtual.

El otro proyecto en que está embarcada la compañía es un juego de alto presupuesto cuyo desarrollo está aún en su fase inicial. Bayo y su equipo se han limitado a comentar que la fecha de edición prevista es el 2003 y que se editarán versiones tanto para PC como para consolas de nueva generación.



"ESPAÑA DESTACA EN EL ASPECTO CREATIVO"

En Virtual Toys no tienen la menor duda: si España no es (todavía) una potencia en lo que a desarrollo de juegos se refiere, es más por deficiencias estructurales que por falta de ideas o talento.

GL: ¿Cómo veis el panorama del desarrollo de juegos en España?

FB: La situación actual es prometedora. Cada vez hay más equipos de desarrollo con posibilidades de salir adelante y que empiezan a atraer la confianza de las editoras internacionales. Aquí queremos resaltar que esto ha sido debido a la ilusión y el empeño de los propios equipos de desarrollo, que pese a las dificultades y a la poca o nula ayuda y confianza que se ha tenido en nuestra industria por parte de los inversores españoles, han conseguido salir adelante y destacar a nivel mundial.

GL: ¿Está España a la altura del resto de países a nivel tecnológico y creativo?

FB: Por supuesto, y en especial a nivel creativo está incluso muy por encima.

GL: ¿Cómo habéis resuelto en Virtual Toys el eterno problema de la financiación?

FB: Ése es el aspecto más duro de nuestro negocio. En nuestro caso, hemos autofinanciado todos nuestros proyectos hasta ahora.

GL: ¿De cuántas personas consta vuestro actual equipo?

FB: Somos un total de 25 personas, entre programadores, diseñadores, modeladores, animadores y músicos.

GL: ¿Qué tecnología utilizáis en el desarrollo de vuestros juegos?

FB: Los motores gráficos que empleamos han sido totalmente diseñados por nosotros. Para el desarrollo utilizamos tanto herramientas propias (editores de niveles, de animación, de física, etc) como comerciales, como 3D Studio o Photoshop. Son herramientas versátiles y que dan una gran agilidad al trabajo.

OTRAS COMPAÑÍAS OTROS PROYECTOS

REVISTRONIC

Esta compañía creada en 1995 tiene en su haber títulos como *3 Skulls of the Toltecs* o *Grouch*. En la actualidad están trabajando en cuatro proyectos distintos. El primero de ellos es *Toon Car*, un juego de carreras con estética cómic en que se enfrentarán Masseratis con Seiscientos con armas por medio. *The Westerner*, secuela de *3 skulls of the Toltecs*, permitirá ver a su protagonista, Fenimore Fillmore, en 3D. Más adelante saldrá *Heavy Money*, un juego en modo cooperativo en el que Bonnie y Clyde deberán unir sus fuerzas para robar un gran botín. Por último, *Virtual Life* pretende dar a los jugadores la posibilidad de desarrollar una vida paralela.



DIGITAL LEGENDS

Digital Legends es apenas un recién nacido que acaba de iniciar la fase de diseño del que será su primer proyecto. Aun así, sus tres integrantes son profesionales con amplia experiencia en el sector: Xavier Carrillo, José Luis Vaello y Angel Cuñado, todos ex miembros de Rebel Act. Según nos explicó Xavier Carrillo, tres personas son suficientes para la elaboración de la base tecnológica. Del juego en el que están trabajando por ahora solo se sabe que será un RPG de acción con un motor totalmente nuevo.

ENIGMA SOFTWARE

Los autores de *Space Clash* y *Excalibug* están desarrollando un nuevo juego para Dinamic Multimedia del que todavía no se puede hacer público casi ningún detalle. El proyecto, con entornos en 3D, no tendrá ninguna relación con sus anteriores trabajos.

NOVARAMA STUDIOS

Esta pequeña empresa independiente está formada por ocho personas que ahora mismo están trabajando en dos proyectos con nombre provisional, *Nova.1* y *Nova.2*. El objetivo de Novarama es realizar sus propios juegos con la tecnología que ellos creen. Los géneros que tienen previsto abordar son el de aventuras, rol y acción. *Nova.1* será un juego de acción en tercera persona con argumento basado en una vieja leyenda azteca.

DINAMIC MULTIMEDIA

La atención de Dinamic a corto y medio plazo está centrada en su buque insignia, *PC Fútbol*. Lo primero en llegar será la actualización con las plantillas de la temporada 2001-2002, y para Reyes, como de costumbre, aparecerá el *PC Fútbol 2002*, que va a incluir una lista de mejoras larguísima, muchas de ellas centradas en el popular modo manager. De entre todas, destacamos la inclusión de un modo presidente que permitirá fijar metas deportivas, primas o carteras de fichajes.

TRILOBITE GRAPHIC

En 1998 se fundó la empresa Trilobite Graphic con Iñigo Hernáez como productor ejecutivo y presidente. Este año y con el equipo al completo han empezado a trabajar a pleno rendimiento en su juego *Duality*, una aventura gráfica en 3D que darán a conocer en la ECTS de este mes. Para el proyecto cuentan con el apoyo financiero de la compañía Phantagram, que anteriormente ha editado juegos como *Kingdom Under Fire*.

FX INTERACTIVE

Esta compañía de edición y distribución fundada en 1999 está trabajando en la actualidad en dos proyectos de desarrollo interno. Sus nombres en clave son *941* y *FXT* y pueden ver la luz antes de que acabe el 2002. El estudio colabora también en proyectos internacionales como la remasterización de la trilogía *Dragon's Lair*.

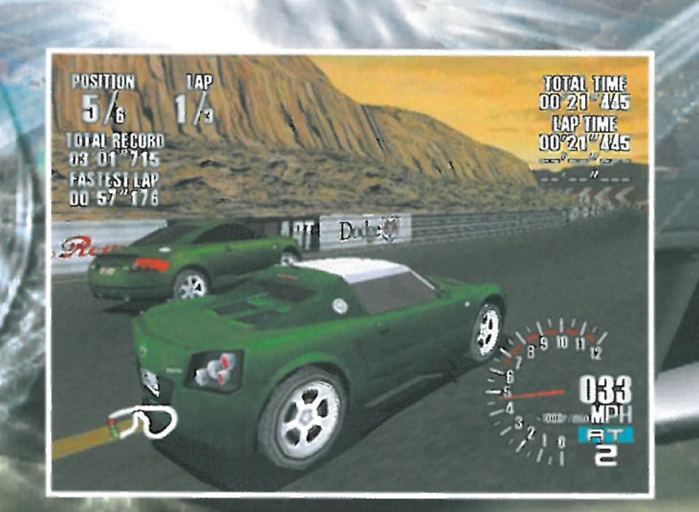


Enigma Software trabaja en algo que no se parecerá en absoluto a *Excalibug* o cualquier otro título que se te ocurra.

SEGA GT




mazda
NISSAN
ISUZU
mazda
NISSAN
ISUZU


POSITION
5/6
LAP
1/3
TOTAL RECORD
03'01"715
FASTEST LAP
00'57"176
TOTAL TIME
00'21"445
LAP TIME
00'21"445
033
MPH
AT
2



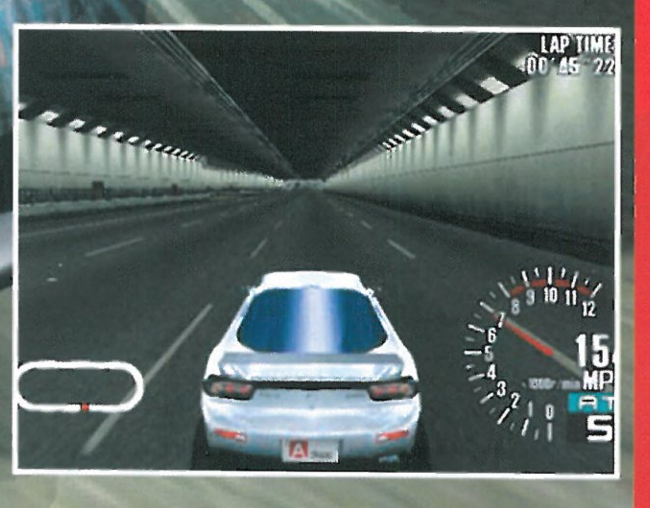
Como viene siendo costumbre desde hace años, **el último simulador de carreras de Sega aterriza con cierto retraso** en nuestros ordenadores. Sin embargo, **este aterrizaje no promete ser tan afortunado** como el de *Sega Rally* o *Sega Rally 2.*

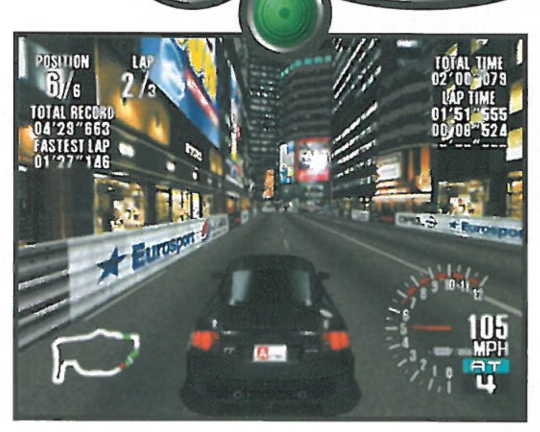
Por C. Robles

Sega no sólo sabe hacer grandes juegos, sino que además sus conversiones son increíbles. Todavía nos cuesta creer la fluidez de *Sega Rally 2* en ordenadores que apenas eran capaces de mover los menús de otros juegos.

Sin embargo, está por ver si *Sega GT* estará en el alto nivel a que Sega nos tiene acostumbrados. Primero, porque el título en sí no era tan sobresaliente como el resto de los juegos de carreras de Sega. Y segundo, porque la conversión para PC no parece, por ahora, tan exacta y brillante como en anteriores ocasiones. Pero bueno, habrá que conceder el beneficio de la duda al resultado final.

Sega GT era la respuesta en Dreamcast al exitoso *Gran Turismo* de PlayStation, y la competencia directa de su compañero de consola *Metropolis Street Racer*. Sin embargo, y a pesar de un aspecto imponente, el realismo de *GT* en PSX o la velocidad y adictividad de *MSR* en Dreamcast dejaron en un pobre tercer lugar a *Sega GT* en aquella batalla por el dominio del asfalto virtual. De todas maneras, no es ningún secreto que los simuladores de carreras de turismos para PC no están en su mejor momento. *e-Racer* no estaba mal, pero tampoco alcanzó las cotas de diversión y durabilidad de *NFS: Porsche 2000* o *Grand Touring*. ¿Qué sitio corresponderá a *Sega GT* en el *ranking*? Sin duda, estará en el podio, pero el cajón al que se suba dependerá de los últimos retoques en la conversión.





Por ahora, la única diferencia entre el juego de PC y el de consola son los nuevos coches.

Sega y el realismo

Sega GT, como sin duda ya habrás adivinado, es un simulador de turismos en toda regla, pero con los toques que Sega suele añadir a todos sus juegos: circuitos muy variados ambientados en lugares con climas y horas del día muy diferentes; espectaculares escenarios recreados mediante un sinfín de polígonos, efectos de luz y reflejos que raras veces verás en un título de otra compañía desarrolladora... Los caramelos de costumbre. Pero aparte de eso, aquí encontrarás algunas características un tanto inusitadas en Sega, como la incansable búsqueda del realismo en la conducción, la prácticamente infinita oferta de vehículos reales disponibles e incluso la gama de campeonatos distintos.

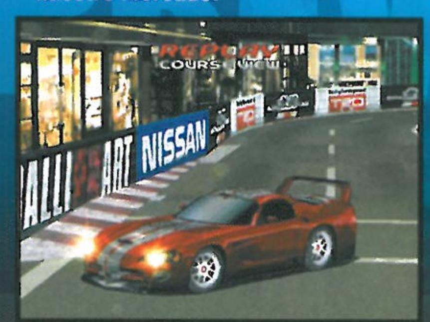
Si la conducción de *Sega GT* resulta realmente creíble o no es algo que por ahora no podemos contarte, porque insistimos en que lo que hemos probado es una versión temprana del juego. Sin embargo, promete. Los coches son tan caprichosos con la gravedad, la inercia y la velocidad como en los juegos más verosímiles que hayas probado. Eso, sin embargo, puede ser un serio problema si no cuentas con un *pad* o un volante analógico para jugar, ya que las reacciones de los vehículos en modo digital son algo bruscas. La adherencia de los neumáticos, la estabilidad de los coches, la aceleración, la velocidad y demás varían mucho de unos vehículos a otros, especialmente si pruebas coches que pertenezcan a diferentes «clases».

Alta configurabilidad

Sega GT ofrecerá una larga lista de coches que se distribuirán en tres grupos o clases, según su cilindrada, que a su vez responden a los tres niveles de dificultad del juego. Como probablemente no te costará imaginar, no es lo mismo conducir un minúsculo Daihatsu Mira que un recio Audi TT o un impresionante Toyota Supra. A las diferencias de potencia, aceleración y velocidad puntas se suman los detalles más refinados de la mecánica real: tipo de tracción, velocidad de respuesta según la caja de cambios, posibilidades de apurar en las curvas con un determinado juego de suspensiones, etc. Para cuidar adecuadamente cada elemento de tu coche, podrás visitar un taller virtual en el que modificar casi cualquier cosa. ¿Sabías, por ejemplo, que el grado de inclinación de los cilindros en el motor puede influir en la conducción? ¿No? Pues ya es hora de ilustrarse.

Nos encantaría decirte cuántas marcas y vehículos aparecerán en la versión final de *Sega GT* para PC, pero lo cierto es que aún no se sabe. Actualmente se están añadiendo nuevas marcas y modelos para el juego europeo, aunque suponemos que la lista final de coches no distará mucho de los 130 modelos de los juegos japonés y americano. En cualquier caso, si más de 100 coches diferentes se te antojan pocos, también contarás con un editor potentísimo que te permi-

La versión europea del juego contará con coches exclusivos de nuestro mercado.



Aparte de los nuevos modelos europeos, también aparecerán las principales estrellas americanas y japonesas, como el nuevo Viper GTS.



Escenarios detallados llenos de edificios y objetos. Preciosos. pero no te distraigas mirando escaparates.



DATOS

GÉNERO:	Simulador de carreras
DESARROLLADOR:	Sega
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

El último simulador de Sega para la renqueante consola Dreamcast, al fin en nuestros ordenadores. Aunque a decir verdad, por ahora el juego para consola tiene mejor aspecto. Esperemos que la conversión definitiva sea más fiel al título original y no exija sacos enteros de procesadores para funcionar con suavidad.



El aspecto del juego con todas las opciones al máximo será como el de la versión para consola.

El Audi TT es una de las estrellas del juego.



¿Crees que serías capaz de construir tú solito un vehículo como éste?

tirá crear tus propios vehículos. Te sentirás como Pininfarina escogiendo carrocerías, retocando motores y colocando cada pieza en su sitio hasta dar con un deportivo de superlujo.

Alta exigencia

La mecánica del juego será más o menos la de cualquier simulador de carreras: un modo Arcade en el que competir sin demasiadas complicaciones y una modalidad de Simulación algo más completa (además de la consabida «Carrera Única» de rigor). En el modo Simulación, compras un coche e intentas ganar carreras con él para obtener títulos y dinero. A medida que consigues aumentar tu presupuesto, compras nuevos vehículos o piezas para mejorar el coche. De ese modo, podrás participar en las nuevas pruebas y campeonatos que logres desbloquear sumando victorias. Nada nuevo, vaya.

En todo caso, no cabe duda de que la mayor virtud de *Sega GT* será su aspecto, si la conversión acaba bien. El nivel de detalle de coches y circuitos es enorme. Te sorprendería ver cómo las farolas iluminan las carrocerías y se reflejan sobre los cristales, es precioso. O cómo las curvas más complicadas están señaladas con flechas de luces intermitentes. Pero todo eso tiene un precio. A diferencia de *Sega Rally 2*, éste no es uno de esos juegos que funcionan a las mil maravillas con la potencia de un reloj de pulsera. *Sega GT* CONSUME potencia, la NECESITA. Lo hemos probado en varios ordenadores de diferentes velocidades y prestaciones, y en todos el juego se quedaba grande (o el PC pequeño). ¿Será un poco menos glotona con los MHz la versión final? Ojalá. Tú, por si acaso, espera a que veamos el juego final antes de tomar una decisión precipitada.

HAZLO TÚ MISMO

Una de las curiosidades de *Sega GT* es que te permite construir tus propios vehículos, eligiendo uno a uno todos sus componentes.



El motor: ¿cuántos cilindros? ¿En V o en línea? ¿Con qué inclinación? No digas que no te dejan tomar decisiones.



Decídete por un motor trasero o delantero según tus manías al volante. Los menús te explicarán detalladamente las prestaciones de cada opción.



El aspecto de tu vehículo personalizado también es importante, claro. Escoge el molde exterior que más te guste cuidando siempre la aerodinámica.



Y finalmente, decídete por la cilindrada que prefieras, para participar con el vehículo en unos u otros campeonatos.

Codename: OUTBREAK

Como en la Guardia Civil, aquí se va en pareja. Aunque en este caso no deberás poner ni una multa. **La misión de tus comandos futuristas será salvar el mundo** de los alienígenas en amplios y variados escenarios.

Por J. Font

Es más que posible que hayas oído algo acerca de un juego en vías de desarrollo llamado *Venom*. Bueno, pues ten presente que ahora ese juego ha pasado a llamarse *Codename: Outbreak*. Se trata de un *shooter* futurista cuya historia arranca en el año 2034. Un meteorito acaba de pasar rozando la atmósfera y de él se han desprendido esporas que servirán de caldo de cultivo para que florezca una especie parásita. Tu objetivo es, cómo no, impedir que esta dañina especie invada el planeta. El juego estará estructurado en 14 misiones, cada una con sus objetivos parciales.

Lo que tenemos entre manos es un juego de acción en 3D. Un *shooter* táctico, para más señas. Controlarás a dos soldados a los que deberás equipar convenientemente y con ellos lanzarte a cruzar niveles con el dedo en el gatillo y la mente alerta.

Dos contra todos

Durante el transcurso de la misión podrás alternar el control de uno y otro tanto en primera como en tercera persona. Si uno de los dos muere, podrás seguir adelante, aunque completar los objetivos será bastante más difícil. Dispondrás de diez hombres en la reserva por si la pareja inicial es neutralizada. Si todos fallecen, la misión habrá terminado.

Además, cada soldado contará con sus propias habilidades y parámetros de comportamiento. Durante las misiones, los dos componentes de tu comando deberán coordinarse, cubrirse y



Podrás utilizar los elementos del escenario con fines tácticos.



No dejes que a tu compañero le salgan lianas en el chaleco: haz que te ayude.



Por suerte para ti, aquí no se seguirá la fórmula de "un disparo, un muerto".



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	GSC Game World
EDITOR:	Virgin Interactive
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Si *SWAT 3* o *Rainbow Six* te parecen demasiado rígidos y complicados, tal vez éste sea el juego que te reconcilie con la acción táctica. *Codename: Outbreak* será algo así como un *Rainbow Six* pasado de revoluciones, menos realista pero más asequible. Partidas en red a velocidad de vértigo pondrán la guinda al pastel.





El gris del cielo no tiene nada que ver con las luminosas perspectivas de este título.

actuar con el máximo sigilo.

Codename: Outbreak seguirá el patrón de juegos de acción táctica como *SWAT 3* o *Rainbow Six*, aunque no al pie de la letra, ya que tampoco le faltarán elementos que recuerden a *Quake*. Los soldados tendrán una notable resistencia a las balas y podrán utilizar chalecos antibalas o ítems para restablecer la salud. Éstos se podrán encontrar en cadáveres o en las zonas de intendencia enemigas. Eso sí, tendrán limitaciones sobre la cantidad de equipo que pueden acarrear.

Antes de cada misión, tendrás la oportunidad de seleccionar tu armamento. Dispondrás por defecto de una poderosa arma capaz de disparar todo tipo de proyectiles, desde balas hasta cargas láser pasando por los siempre efectivos cartuchos. Este arma incluye una mirilla con *zoom* y efecto de retroceso, con lo que tu puntería mejorará notablemente si echas la rodilla a tierra.

Outbreak ofrecerá partidas multijugador con todo lujo de detalles sin que los ratios de transmisión caigan



Visitarás instalaciones militares muy parecidas a las actuales.



También podrás darte un baño, aunque no te recrees, que habrá mucho trabajo por hacer.



A la vuelta de la esquina

Faltan apenas 30 años para que la invasión descrita en *Outbreak* se produzca, pero para entonces el aspecto de nuestro planeta habrá mejorado lo suyo. O al menos eso dan a entender los notables gráficos del juego. Los desarrolladores están trabajando en la creación de un mundo lo más realista y variado posible. Para ello han desarrollado un nuevo motor gráfico al que han bautizado con el nombre de Vital Engine ZL, que hará posibles texturas de hasta 256 x 256 con color de 32 bits.

No podemos hablar de él simplemente como motor gráfico ya que en sus librerías hay espacio para el sonido, la física de los objetos e incluso los dispositivos de funcionamiento tanto en red local como en Internet. En este último aspecto es donde más evidente resulta el potencial del motor utilizado. Los desarrolladores han conseguido que cada ordenador de la red se comporte como servidor y cliente a la vez, lo que implicará partidas multijugador con todo lujo de detalles sin que los ratios de transmisión caigan.

En los enormes escenarios exteriores verás un continuo trajín de enemigos, vehículos pesados y obstáculos físicos de los que puedes hacer un uso táctico. El agua, en especial, puede servirte como improvisado escondite, ya que tus soldados serán capaces de sumergirse y bucear. Se están recreando paisajes muy variados, correspondientes a casi todas las áreas del mundo. Encontrarás tanto exuberantes paisajes subtropicales como zonas boscosas continentales cubiertas con espesa niebla.

Alguna de las misiones incorporará como elementos estratégicos adicionales la nocturnidad y la alevosía. Un objeto que va a serte muy útil es la brújula de navegación que incorpora un triángulo con dos indicadores: la situación del objetivo y la distancia que te separa de él.

Outbreak cuenta con ingredientes que pueden convertirlo en uno de los títulos de acción táctica con más futuro entre los jugadores que no gustan de la rigidez de títulos como *Rainbow Six*. Puede que desilusione a los puristas, pero seguro que entusiasma a los que han crecido jugando a *Quake* y están deseando añadirle una pincelada de táctica a sus vidas.

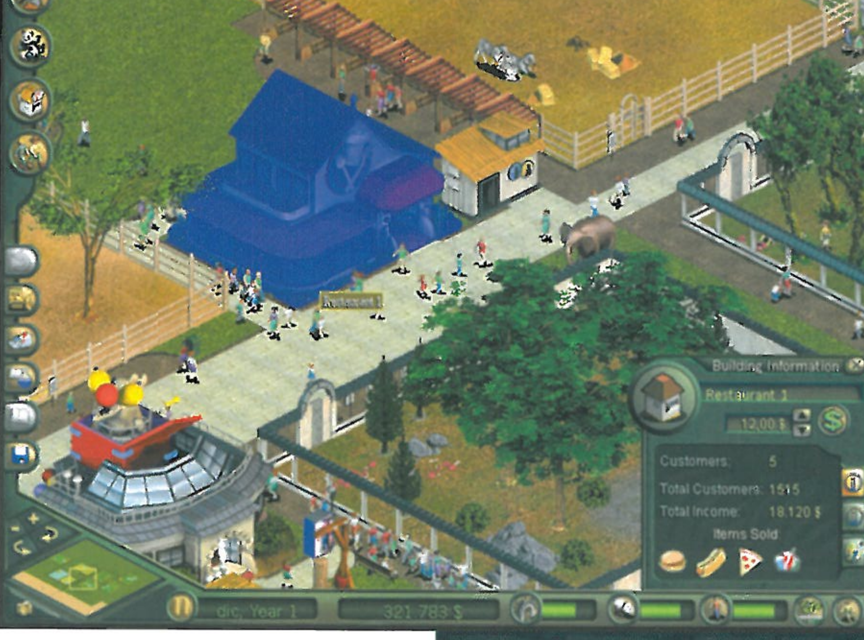
Un juego de gestión estratégica ambientado en un parque zoológico puede ser un más que probable aspirante al anonimato. Pero eso sería una injusticia, ya que *Zoo Tycoon* es un juego que **no merece ser eclipsado por títulos más aparentes** pero mucho menos divertidos.

ZOO Tycoon

Por S. Sánchez



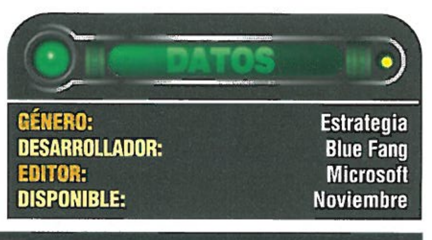
Necesitarán que los instales en terreno elevado. Son tus estrellas, así que deberás complacerles.



Un restaurante bien situado podrá convertirse en una inversión excelente.

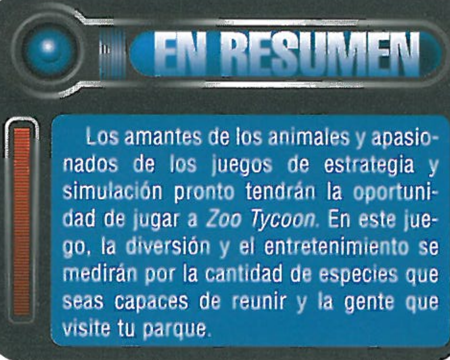
Tanto la serie *Tycoon* como la de los *Sim* tienen algo en común. Pueden parecer juegos complicados e incluso aburridos, pero en cuanto te familiarizas con ellos te atrapan y no te sueltan. De este *Zoo Tycoon* esperamos algo parecido, un concepto modesto y eficaz puesto al servicio de muchas horas de arrebatada diversión gestora.

El título del juego ya deja las cosas más que claras: vas a convertirte en el máximo responsable de un zoo, o sea, que una vez más se trata de ejercer la autoridad y gestionar todo lo gestionable, sólo que ahora en un escenario distinto a las ciudades o parques de atracciones a que estás acostumbrado.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Blue Fang
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Los amantes de los animales y apasionados de los juegos de estrategia y simulación pronto tendrán la oportunidad de jugar a *Zoo Tycoon*. En este juego, la diversión y el entretenimiento se medirán por la cantidad de especies que seas capaces de reunir y la gente que visite tu parque.

Zoo Tycoon contará con dos modos de juego. En el primero irás recorriendo una lista de escenarios y en el otro dispondrás de total libertad para combinar elementos y construir piedra a piedra el zoo de tus sueños. En el modo libre empezarás por elegir la cantidad inicial de dinero de que vas a disponer. Por supuesto, cuanto menos elijas más difícil será la construcción del zoo. En cuanto accedas a la partida, te encontrarás con una enorme extensión vacía y 40 especies animales a las que, claro está, no puedes dejar campar a sus anchas.

Si no quieres vértelas con algún activista radical de Greenpeace, más vale que cada uno de los inquilinos de tu parque cuente con unas instalaciones que simulen convincentemente su hábitat de procedencia. Eso se conseguirá construyendo un lecho de su agrado, una jaula lo bastante grande como para que sus límites no les recuerden una y otra vez que están en cautividad y uno o más compañeros con los que entretenerse. Las opciones del juego te permitirán de una manera sencilla modificar el terreno y hasta su relieve, ya que algunos de los animales no se sienten a gusto si no lo ven todo desde las alturas.



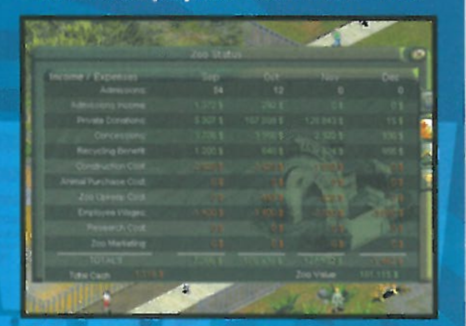
Algunos animales son compatibles entre sí. Pero, claro, no todos.

Maravillas del mundo animal

El principal atractivo de este nuevo juego de la serie *Tycoon* es que un parque zoológico es uno de los negocios más ruinosos que pueden concebirse, así que sacar beneficios de tu puñado de peludos seres enjau-



La familia Cocodrilo es muy feliz en este paraíso, así que han decidido celebrarlo teniendo un pequeño saurio. O varios.



Números rojos: "el gastar se va a acabar".

lados tendrá un mérito incalculable. Deberás crear infraestructuras que exigirán una inversión inicial desorbitada y tardarás muchísimo en estar en condiciones de recuperar algo de lo invertido.

Tu principal fuente de ingresos serán los visitantes y su número dependerá de muchos factores, pero sobre todo del precio de la entrada. Ahora bien, si no encuentran un lugar donde saciar su sed, paliar el hambre o desahogar la vejiga, es muy probable que no vuelvan nunca más y que ni la mejor de las campañas publicitarias consiga atraer a nuevos clientes. Además, tus clientes van exigir incluso buen gusto en el diseño de las instalaciones, aunque siempre puedes conseguir que juzguen tu parque con indulgencia si, por ejemplo, les ofreces alguna atracción gratis.

Si crees que tú solo vas a poder con todo estás muy equivocado. Necesitarás los servicios de un pequeño ejército de trabajadores tan imprescindibles como gravosos para tu casi siempre precaria economía. A tu disposición tendrás cuidadores, guías y responsables de mantenimiento. Tener pocos y bien preparados será con toda seguridad la mejor de las opciones.

La delgada línea roja

El otro modo, el de los escenarios aislados, será un reto tanto o más divertido que partir de cero. Encontrarás una larga lista de misiones divididas en niveles de dificultad, desde construir un pequeño zoo de pueblo hasta rivalizar con el Sea World de Florida o curiosidades como hacerte con un gigantesco oso panda y convertirlo en el principal reclamo de tu juego.



Descubrir cuál es la dieta ideal de cada una de las especies será todo un reto.

La interfaz se basará en un número limitado de ventanas que irán apareciendo en orden para que el exceso de información no acabe provocándote paralizantes cortocircuitos neuronales. En especial, deberás seguir los sabios consejos de los cuidadores, ya que tus animales son las divas de este espectáculo y con el tiempo tenderán a volverse cada vez más caprichosos.

También dispondrás de una serie de tablas y estadísticas que te permitirán saber con numérica precisión cómo va tu parque y en qué partidas del presupuesto global conviene dar un tijeretazo que te libre de la suspensión de pagos. Haciendo clic sobre los visitantes podrás saber su opinión, cuál es el motivo de sus quejas y si tu labor les está impresionando favorablemente o no.

La gracia de este simulador de gestión es que te pondrá al frente de uno de los negocios más ruinosos que existen

Es muy pequeña la frontera que separa un parque abarrotado del desértico escenario de una película del oeste, en el que sólo se oyen el viento y el rugido de los animales hambrientos. Pronto descubrirás si eres capaz de franquear esa línea con éxito.





A quién se le ocurre instalar a los animales antes de acabar la valla.

La sombra del ZORRO

Con tanta injusticia por resolver y tanto Carnicero suelto, **El Zorro sigue sin encontrar el momento de colgar el florete** y retirarse a su hacienda. Pronto verás cómo su enmascarada figura se instala en tu compatible. **Llega la hora de esgrimirse las neuronas**.

Por J. Font

Te has tropezado con él bajo múltiples formas, ya sea entre viñetas, en poco afortunadas series de televisión o en la piel del muy internacional actor español Anthony Flags. Lo cierto es que el Zorro es uno de los pocos personajes que puede competir en popularidad con el juez Garzón y el Abominable Hombre de las Nieves. Es apuesto y ágil, viste de un negro impoluto, se afeita el bigote a cepillo y hasta sabe escribir. Y tiene sentido del humor.



GÉNERO:	Aventuras/Acción
DESARROLLADOR:	In Utero
EDITOR:	Cryo Interactive
DISPONIBLE:	Diciembre



Parece que El Zorro va a tener por fin un juego a la altura de su prestigio. Tanto el personaje como su entorno habitual están siendo recreados con fidelidad extrema. Falta saber si el sistema de combate y la mixtura de acción y sigilo acaban consiguiendo que el juego resulte, además de fiel, dinámico y adictivo.

Es curioso que semejante joya de hombre haya pasado hasta ahora casi de puntillas por el muy mitómano mundo de los videojuegos. Los desarrolladores de In Utero han decidido convertir al célebre enmascarado en protagonista de una aventura que combinará acción directa y sigilo. Por una vez, nuestro héroe aparece convincentemente caracterizado y a bordo de un producto digno de su prestigio.

California sin surf

La historia empieza cuando Don Diego descubre que el Carnicero de Zaragoza, un mal bicho al que todos daban por muerto, se ha instalado en California. A partir de ese momento disfrutarás de un electrizante duelo que se desarrolla en siete escenarios similares a los de las series y películas inspiradas en la leyenda de El Zorro, con algunos elementos del entorno que podrán ser utilizados con fines estratégicos. El equipo de desarrollo está trabajando en el modelado de haciendas, iglesias e incluso pueblos enteros.



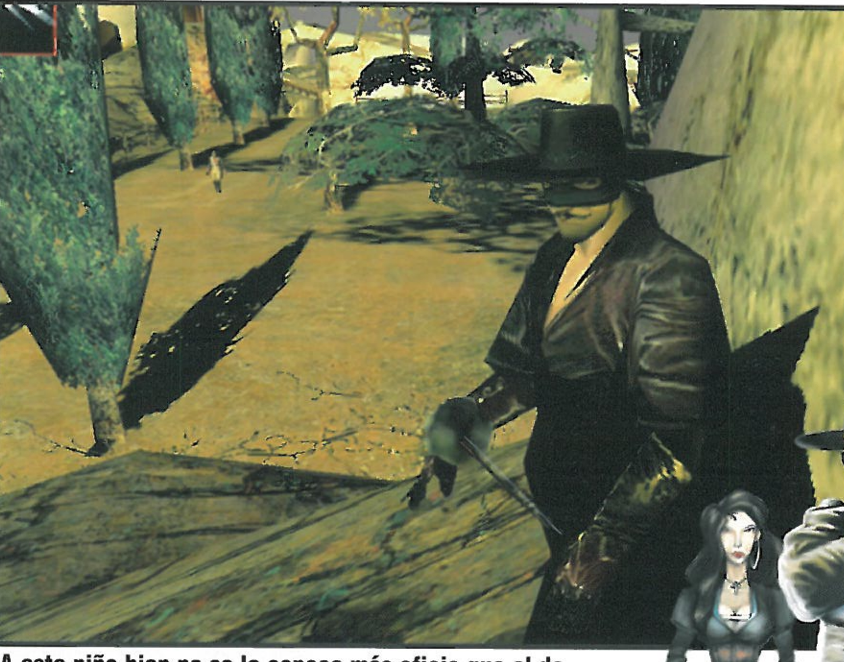
El sigilo y la interacción con los escenarios serán cruciales.



Estos soldados españoles no son como los que Aznar envía a los Balcanes. Son feos, torpes, malvados y barrigudos.


Hasta siete escenarios incluirá esta muy bien ambientada aventura.


Este Zorro sí que está por la labor de desfacer entuertos, a pesar de su justa fama de mujeriego.


A este niño bien no se le conoce más oficio que el de justiciero. Y lo ejerce a escondidas.

Entre los elementos que te resultarán familiares desde el principio está el florete con el que El Zorro suele marcar la ropa o la piel de sus enemigos. Podrás utilizarlo, aunque es probable que prefieras optar por armas algo más contundentes, como pistolas o cartuchos de dinamita. Aun así, con frecuencia deberás recurrir a los puños para dejar fuera de combate a tus rivales más frecuentes, los soldados del emperador Maximiliano I.

Aunque el juego se desarrolla en tercera persona, dispondrás de una cámara que reproducirá el campo de visión del personaje. En caso de que se produzcan cambios de ángulo que dificulten la visibilidad, los objetos situados entre la cámara y el personaje se transparentarán para que te sea posible seguir luchando. En momentos puntuales, como cuando emplees armas de fuego, el juego pasará a una perspectiva en primera persona.

Para reproducir las escenas de esgrima se han captado los movimientos de dos de los mejores profesionales franceses de este deporte. Hay que destacar que el juego sólo incluirá imágenes cinemáticas al principio y final del juego, el resto utilizará el motor gráfico diseñado para la ocasión.

Al margen de las conversaciones y los combates, el ingrediente esencial del juego será la exploración

Recuerdos de infancia

El Zorro va a ser un genuino producto siglo XXI y como tal recurrirá a un tipo de jugabilidad mixta que rescata elementos de varios géneros. Las conversaciones con los personajes no jugador serán una constante. Estos personajes tendrán una IA muy elaborada que incluirá facultades auditivas y amplia capacidad para reaccionar a todo tipo de estímulos.

Al margen de las conversaciones y los combates, el ingrediente esencial del juego será la exploración de los escenarios para encontrar objetos con los que ir completando el inventario. Las zorrunas exhibiciones de esgrima utilizarán un sistema de combos bastante alejado de los combates en tiempo real que suelen ser norma en el género de aventuras. Quizás sea el elemento menos convincente.

Lo que da coherencia e interés a esta amalgama de exploración, combate, diálogo y sigilo es la fidelidad escrupulosa con que están siendo recreados El Zorro y su mundo. Hasta ahora, los juegos basados en este mito de la cultura popular eran productos más bien modestos en los que la ambientación era lo de menos. El Zorro de Cryo sí que hace justicia a la enmascarada figura que sembraba zetas en nuestros sueños infantiles. Por una vez, el personaje parece haber caído en buenas manos.



UN HÉROE DE PELÍCULA

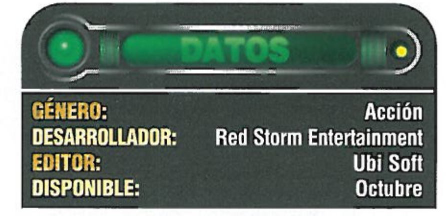
El Zorro hizo su primera aparición en un relato del escritor norteamericano Johnston McCulley que apareció en la revista All-Star Weekly en 1919. Poco después, este hijo de un rico hacendado tejano al que la injusticia convertía en antepasado de los modernos superhéroes pasó al cine mudo con *The Mark of Zorro*. Disney se encargó, en 1957, de agrandar el mito estrenando una serie de televisión que hasta hace poco podía verse en nuestras pantallas. Desde entonces, han sido muchos los actores que se han disfrazado de Zorro. El último fue Antonio Banderas, protagonista junto a Catherine Zeta Jones de *La máscara del Zorro* (1998). Antes lo hicieron pesos pesados como Alain Delon o Tyrone Power.

ROGUE SPEAR
Black Thorn

En Red Storm lo tienen muy claro: **hay alguien ahí fuera que se muere de ganas de jugar a una nueva expansión de *Rogue Spear***, con sus mapas recién salidos del horno y sus armas nuevas del trinque. Si existe una demanda, lógico es que estén dispuestos a hacernos una oferta.

Por S. Sánchez

Con *Covert Ops,* Red Storm confirmó que pretende que la saga *Rogue Spear* siga creciendo, pero también cometió un error táctico que los buenos aficionados tardarán en perdonar: dejó el diseño de los nuevos mapas en manos de una compañía externa que no fue capaz de hacer un trabajo a la altura de lo habitual en la serie. Tal vez para congraciarse con la parroquia o simplemente para seguir aprovechando un filón todavía fértil, ahora planean editar una nueva expansión que funcionará sin necesidad del *Rogue Spear* original y que está ya en su fase final de desarrollo.



DATOS

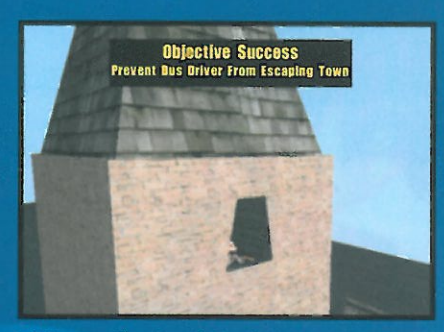
GÉNERO:	**Acción**
DESARROLLADOR:	**Red Storm Entertainment**
EDITOR:	**Ubi Soft**
DISPONIBLE:	**Octubre**



EN RESUMEN

Rogue Spear: Black Thorn ofrecerá todo lo que ofrecían los *Rainbow Six* aparecidos hasta ahora, más diez nuevas misiones, con 14 armas nuevas y el modo multijugador Lobo Solitario. Un psicópata con un ejército de terroristas sirve de pretexto a esta ampliación que se podrá jugar sin necesidad del *Rogue Spear* original.

Justo antes del asalto podrás dar a tu equipo las órdenes oportunas.



El francotirador debería empezar a plantearse pagar alquiler por su campanario.



Todos los riesgos son excesivos. Toda precaución es poca.



La táctica camaleón es un buen modo de cazar terroristas.

Black Thorn tendrá un punto de partida apasionante, aunque puede que algo polémico. La acción estará situada en nuestro presente inmediato. El equipo Rainbow se enfrentará a un grupo terrorista con conexiones planetarias coordinado por un antiguo miembro del escuadrón que fue expulsado después de que un examen revelase sus tendencias psicópatas. Este peligroso resentido sólo aspira a destruir a los Rainbow, y para ello reunirá a los más despiadados terroristas del mundo. El cebo que utilizarán será recrear algunas de las acciones más célebres de la historia del terrorismo, con lo que las nuevas misiones consistirán en impedir el secuestro de un avión de Air France, el atentado con bomba en Denver o el secuestro del equipo olímpico israelí realizado por la OLP durante los Juegos del 72 en Munich.

Puro pánico

Como la recreación de semejantes carnicerías puede resultar espinosa, Red Storm ha decidido cambiar los países en que se sitúa la acción y el nombre de los grupos terroristas implicados. Aun así, entre los escenarios elegidos están países como Djibouti o Nigeria, en los que el terrorismo sigue siendo algo más que un triste recuerdo del pasado. En esta expansión encontrarás un total de 10 nuevas misiones en las que viajarás por todo el mundo y tendrás por tanto la oportunidad de probar todo el vestuario del equipo Rainbow, desde el camuflaje para el desierto y los trajes blancos para nieve a los monos de camuflaje para las operaciones en zonas urbanas.

Si has tenido la oportunidad de jugar a alguno de los anteriores títulos de la saga, ya sabrás que el presupuesto del equipo Rainbow no conoce límites. Son unos niños mimados que cuentan con un arsenal sólo superado por el de Neo en *Matrix*. En *Black Thorn*, su ya fastuoso arsenal va a ser ampliado con 14 nuevas armas, muchas de ellas variaciones de las ya existentes, con lo que en total dispondrás de 50 mortíferos juguetes. Entre las nuevas adquisiciones destaca la pequeña Beretta M12, un arma ligera que puede acumular mucha munición, la escupe a una velocidad asombrosa y se recarga muy deprisa. ¿Alguien da más? Pues eso no va a ser todo, ya que por primera vez contarás con minas para acabar con los enemigos y detectores para evitar pisar minas ajenas. En palabras de Patrick Naud, productor adjunto de *Rogue Spear: Black Thorn*, "hemos intentado hacer de este juego la mejor y más completa ampliación de *Rogue Spear* hasta la fecha. Para ello se ha recopilado todo el trabajo hecho en los anteriores *Rainbow Six* y se ha intentado añadir todo aquello que los jugadores reclamaban: mayor profundidad en la historia, un arsenal mayor y mapas multijugador en que sea fácil orientarse, aunque sin que se pierda el componente de cautela que requiere un título como éste".

Esta expansión ofrecerá 10 nuevas misiones, algunas inspiradas en acciones reales de la lucha antiterrorista



Es cuestión de segundos que la víctima sea terrorista o rehén.

Pedro y el lobo

Técnicamente el juego no presentará ninguna novedad. Es el *Rogue Spear* de siempre, con los mismos gráficos, los mismos sonidos y las mismas voces. Los controles y la interfaz tampoco variarán, lo que supone una ventaja para los jugadores experimentados.

Donde sí va a ver novedades es en el modo multijugador, aunque no van a afectar de forma sustancial a la forma en que ha venido desarrollándose este tipo de partidas desde que el primer *Rainbow Six* se asomó a la Red. El principal aliciente de este modo será que en él podrás jugar cualquiera de las 10 misiones de la partida individual más seis mapas exclusivos para esta modalidad de juego. A los modos ya conocidos de asalto, defensa, caza al terrorista y reconocimiento se añadirá un nuevo bastante atractivo: el llamado Lobo Solitario. Con este añadido, Red Storm no va a hacer más que oficializar una práctica muy común en Internet, ya que este modo existía en la versión para un solo jugador y muchos lo utilizaban como *mod* en partidas a varias manos. En este modo, el jugador que hace el papel de "lobo solitario" elige las armas que quiera. El resto utilizará una pistola y deberá darle caza. En cuanto esto sucede, el cazador pasa a ser lobo en la siguiente partida. También será posible incluir terroristas que sirvan de comparsas para tan atractiva cacería.

EVIL TWIN
Cyprien´s revenge

Revive las pesadillas de tu infancia puesto en la piel de un pobre huérfano de sobrexcitada imaginación. Te pasearás por mundos de miedo y pesadilla **armado con un simple tirachinas.**

Por J. Font

Alice ha sido uno de los juegos que con mayor fortuna han explorado la cara oculta de las fantasías infantiles. *Evil Twin* se mueve en un territorio similar, el de los sueños convertidos en pesadilla. Se trata de un absorbente plataformas en 3D con una estética deudora a partes iguales de las aventuras de Chucky, el muñeco diabólico, y la obra de Tim Burton, en especial *Pesadilla Antes de Navidad.* El resultado es una historia a todas luces encantadora y una ambientación que en más de una ocasión consigue poner los pelos de punta.

El juego narrará los sueños de un huérfano llamado Cyprien que a sus diez años va a verse transportado a un mundo imaginario amenazado por extraños acontecimientos. Desvelar la causa que los provoca será el objetivo del jugador. En estos mundos imaginarios llevarás a cabo todo tipo de aventuras e incluso podrás convertirse en Super Cyprien, el equivalente a ese héroe en el que todos nos hemos convertido alguna vez... en sueños.

Durante su periplo onírico, Cyprien visitará diez islas gigantes perdidas en un inmenso mar negro llamado la Mar Bedunda. Cada una de ellas cuenta con sus correspondientes subniveles hasta completar los 76 con los que va a contar la versión definitiva del juego.

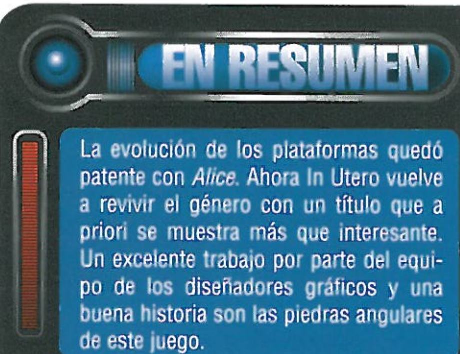
Soñé plataformas

Evil Twin es un juego de plataformas en tercera persona en el que tendrás que superar todo tipo de obstáculos. Además, se han introducirán elementos de aventura que irán desgranando paso a paso la apasionante historia creada por los guionistas de In Utero. Así que el personaje deberá, además de superar los obstáculos físicos de los escenarios, completar los puzzles y descubrir los objetos que le permitirán llegar al lugar en que se esconde el malo del juego, el Evil Twin.

Cada una de las islas tendrá su propia atmósfera y estética. De hecho, se está trabajando a fondo para que cada una de ellas cuente con su propio texturizado y éstos no se repitan de una a otra. Encontrarás islas con oscuros bosques y abigarradas plantas, una isla escuela y hasta un barco flotante en el que conocerás a los Volants. En cada escenario deberás cumplir una serie de objetivos que en la mayoría de casos pasan por liberar a tus amigos del orfanato de diabólicas situaciones. Los desarrolladores han apostado por llenar el juego de personajes con los que se podrá interactuar.

DATOS

GÉNERO:	Acción/Aventura
DESARROLLADOR:	In Utero
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Septiembre


EN RESUMEN

La evolución de los plataformas quedó patente con *Alice*. Ahora In Utero vuelve a revivir el género con un título que a priori se muestra más que interesante. Un excelente trabajo por parte del equipo de los diseñadores gráficos y una buena historia son las piedras angulares de este juego.

Cyprien se embarca en una auténtica pesadilla virtual para enfrentarse a todo tipo de peligros.



Un plataformas enriquecido con vitaminas de exploración y combate.



Encontrarás todo tipo de personajes. Algunos te ayudarán y otros tendrán actitudes mucho menos constructivas.



Desenfunda el tirachinas y pégale una buena pedrada al enemigo.

Este ingenioso juego de plataformas 3D incorporará elementos de exploración y aventura

Cine de barrio

Las escenas cinemáticas tendrán un papel relevante en el juego. Se ha creado un buen número de ellas con la intención de enriquecer la historia y dar a conocer los próximos objetivos de Cyprien. El juego incluirá también enfrentamientos entre nuestro héroe y los malos, con armas adoptadas a sus dos personalidades (la normal y la súper) aunque nunca mucho más peligrosas que el simple tirachinas que utilizaremos en los primeros niveles. Para hacerlo más efectivo, se incluirán bonos como la posibilidad de lanzar munición explosiva, disparos múltiples o un punto de mira con el que aumentar la precisión de los disparos. Puedes emplearlo en tercera persona, aunque siempre tendrás la opción de volver a primera para aumentar la precisión del arma. En este caso, no es posible mover el personaje ya que los controles pasarán a ser de cámara. La cosa mejorará cuando tu personaje se presente en su versión súper, ya que podrá utilizar bolas de fuego y algunas habilidades especiales que serán muy útiles a la hora de enfrentarse a los enemigos de final de nivel.



Los jefes siempre han sido el peor enemigo. En *Evil Twin* los encontrarás al final de cada nivel.

Sin duda al hablar de In Utero nos viene a la memoria el último juego creado por estos prolíficos estudios, *Jeckyll & Hyde*. En este juego ya pudimos apreciar lo que son capaces de hacer en esta compañía francesa. Pero *Evil Twin* es un producto mucho más ambicioso. Su cuidada ambientación, el sólido argumento y la promesa de muchas horas de juego, son la apuesta con la que los desarrolladores pretenden convertirlo en tu plataformas de cabecera.



Los escenarios recuerdan a *Alice*, pero con bastante menos sangre.

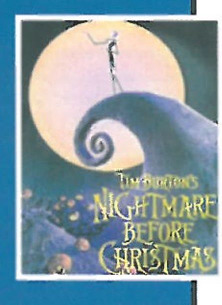


Múltiples escenas de vídeo te irán detallando los nuevos objetivos y desvelando la historia.



Ojo, él también tiene un tirachinas. Piensa rápido si no quieres salir chamuscado.

EL REY DE LAS CALABAZAS



Ahora ya pocos recuerdan que Tim Burton pasó sus años formativos como dibujante en los estudios Disney, donde apenas se le permitió dar muestras de su fértil y morbosa imaginación. Allí empezó a trabajar en el guión de *Pesadilla Antes de Navidad*, un clásico de la animación contemporánea que tardaría muchos años en poder ser llevado a la pantalla. Mientras, Burton se ganó un considerable prestigio con películas como *Bitelchús* y *Eduardo Manostijeras*. Luego vendrían *Batman*, *Ed Wood*, *Sleepy Hollow* y la reciente *El planeta de los simios*. *Pesadilla Antes de Navidad* fue la primera película realizada con animaciones 3D y sin duda uno de los proyectos más peligrosos y osados de la historia reciente del cine. El argumento narra la historia de Jack Skellington, el rey de las calabazas de Halloween, que un buen día se harta de su mundo de espectros y decide suplantar a Santa Claus y organizar las Navidades más grotescas de la historia.

ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR DANIEL GUERRA, DE ZARAGOZA

A lo mejor lo que pasa es que los jugadores de *Diablo II* nos hemos vuelto conservadores. Nos pasamos la vida pidiendo novedades que den al juego más vida pero en el fondo sólo queremos seguir jugando a lo de siempre y hasta nos molestan los cambios. La mayoría de las quejas que se han hecho sobre el parche 1.08 son de gente que tenía personajes muy poderosos y se paseaba por los mundos de Blizzard como en un desfile militar. *Lord of Destruction*, para mí, le ha devuelto la gracia a un juego que se estaba volviendo un poco rutinario. En *Game Live* os quejáis de que no cumple expectativas porque las novedades son escasas, pero yo creo que lo que molesta a la gente es que el juego ha cambiado y ahora es más complejo, con lo que hay que volver a aprender a jugarlo en vez de pasearse y presumir.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



La mina de *Game Live*: 200 años de lucha obrera para esto.

Este número que tú leerás entrado septiembre nos lo hemos currado ¡en agosto! Como lo oyes, mientras tú participabas en orgiásticas maratones de playa y sangría, en esta redacción se trabajaba. Y ni te imaginas cómo. Quede constancia del detalle, que si no, a uno le queda una fama de vago del todo desproporcionada e injusta.

Faltan cuatro semanas:
Un lector de Écija se pregunta por qué casi siempre los textos de La Cuenta Atrás tratan del mismo tema, El Trabajo (escrito así, con mayúsculas). Pues muy sencillo, hermano, porque lo que hacemos aquí es trabajar, y muchas más horas de las que caben en el calendario. ¿Que no te lo crees? Pues nada, vente a hacernos una visitilla. Y tráete el portátil, que aquí siempre hay algo que hacer.

Faltan tres semanas:
Mientras media redacción se pringa hasta las orejas en el reportaje sobre el software español y la otra media desmenuza *Max Payne*, Echarri huye en el tren Arco en dirección a Benicàssim, donde al parecer organiza un festival de música o paripé semejante.

Faltan dos semanas:
Echarri está más plasta que de costumbre. Dice que ha visto la luz y escucha a todas horas canciones de Big Star y PJ Harvey recién bajadas de Audiogalaxy. Mientras, el número de páginas que faltan parece crecer en vez de menguar.

Falta una semana:
Cuando Navarrete, también conocido en círculos profesionales como El Hacha, nos confirma que se va de vacaciones y que aquí paz y después gloria, la verdad es que casi no podemos creerlo. Va a abandonarnos con media casa todavía por barrer. Al menos promete mandarnos una postal por si andamos escasos de papel higiénico.

Hora cero:
Moncayo lleva toda la semana despertándose entre sudores fríos y gritándole a la mañana: "¿Cómo es posible que todavía falte una página de noticias?". Pero el caso es que falta, y con las obligadas referencias al éxito de la Campus Party y al nuevo *Quake*, que ya está en desarrollo, despedimos este número de agosto.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT
S. SÁNCHEZ
G. MASNOU
C. ROBLES
E. ARTIGAS
J. J. CID
A. JIMÉNEZ
J. RIPOLL
M. A. GONZÁLEZ

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Si no llega a ser por el agente Payne, el archipiélago de *Myst* y las carcasas metálicas de *MechCommander*, este mes hubiésemos jugado al mus y a las canicas. Menos mal que incluso en época de sequía se edita algún buen juego con el que ir sacando el apetito.



EL BUENO

Tu papel en *Myst III Exile* es, una vez más, el del bueno. Lo que ocurre es que serás un bueno al viejo estilo, un bueno de los que hacen el bien, como Michael Landon en *Autopista hacia el cielo*. Puede ser algo decepcionante para un caníbal ávido de *frags* como tú, pero es lo que hay.



EL FEO

Siendo así de feos, no es extraño que los Mech de Microsoft se reproduzcan por esporas o en la cadena de montaje. Además, si nos ponemos serios, también está feo que los MechCommanders ofrezcan sus bélicos servicios al mejor postor.



EL MALO

Este mes, además de *Happy Hour*, que ha alcanzado cotas de maldad inauditas, destacaríamos lo malos que son los vampiros de *Abierto hasta el amanecer*. Al menos el juego en sí es bastante mejor que las dos nefastas secuelas de la película.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas No Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

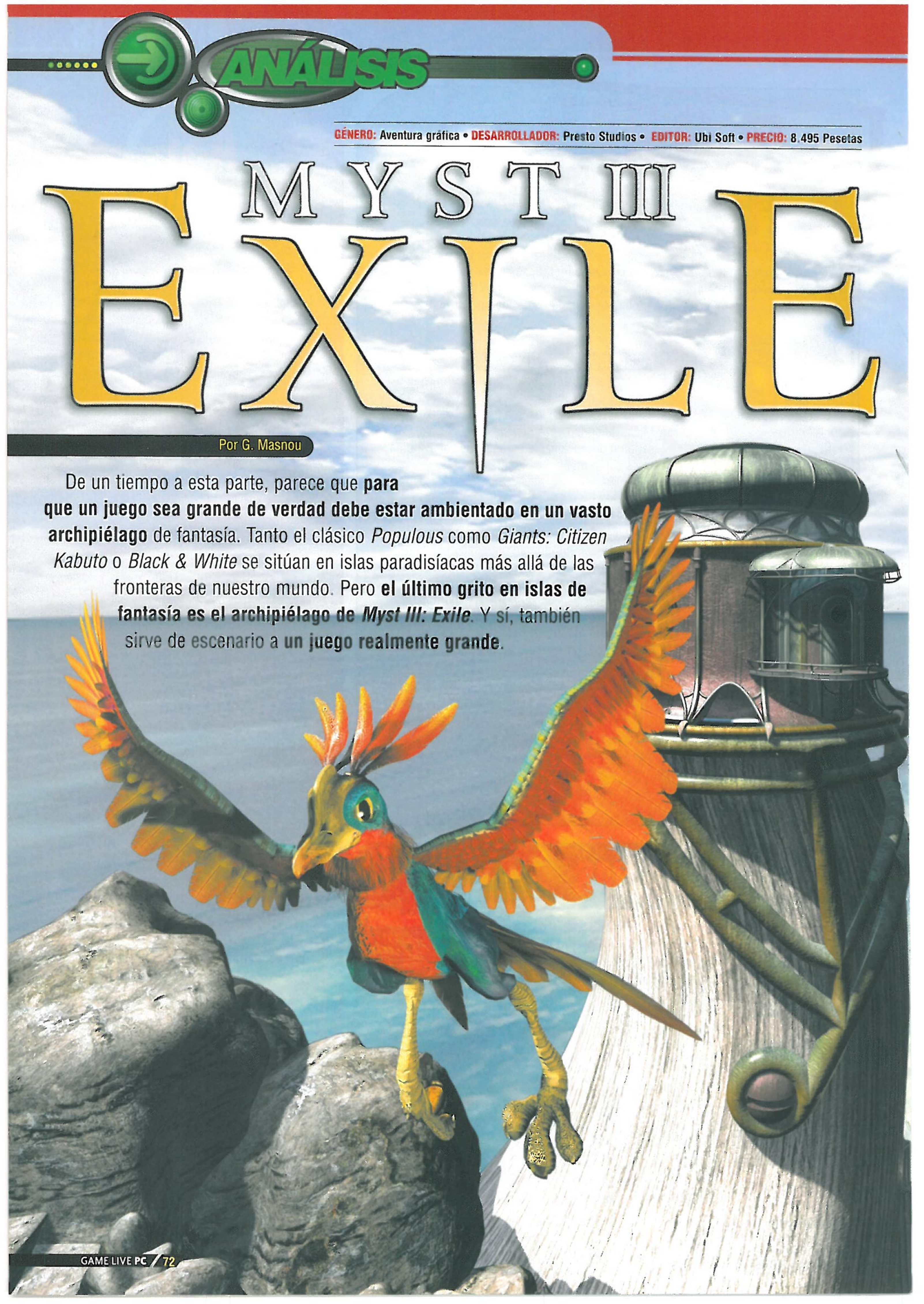
1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Presto Studios • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 8.495 Pesetas

MYST III EXILE

Por G. Masnou

De un tiempo a esta parte, parece que **para que un juego sea grande de verdad debe estar ambientado en un vasto archipiélago** de fantasía. Tanto el clásico *Populous* como *Giants: Citizen Kabuto* o *Black & White* se sitúan en islas paradisíacas más allá de las fronteras de nuestro mundo. Pero **el último grito en islas de fantasía es el archipiélago de *Myst III: Exile***. Y sí, también sirve de escenario a **un juego realmente grande**.



Recientemente se ha publicado una edición especial en DVD de *Terminator*, uno de los *thriller* de ciencia ficción más influyentes de los 80, la película que hizo de James Cameron y Arnold Schwarzenegger dos de las estrellas más rutilantes de Hollywood. Esta nueva edición incluye escenas suprimidas, un documental retrospectivo y una galería de fotografías entre otros muchos extras.

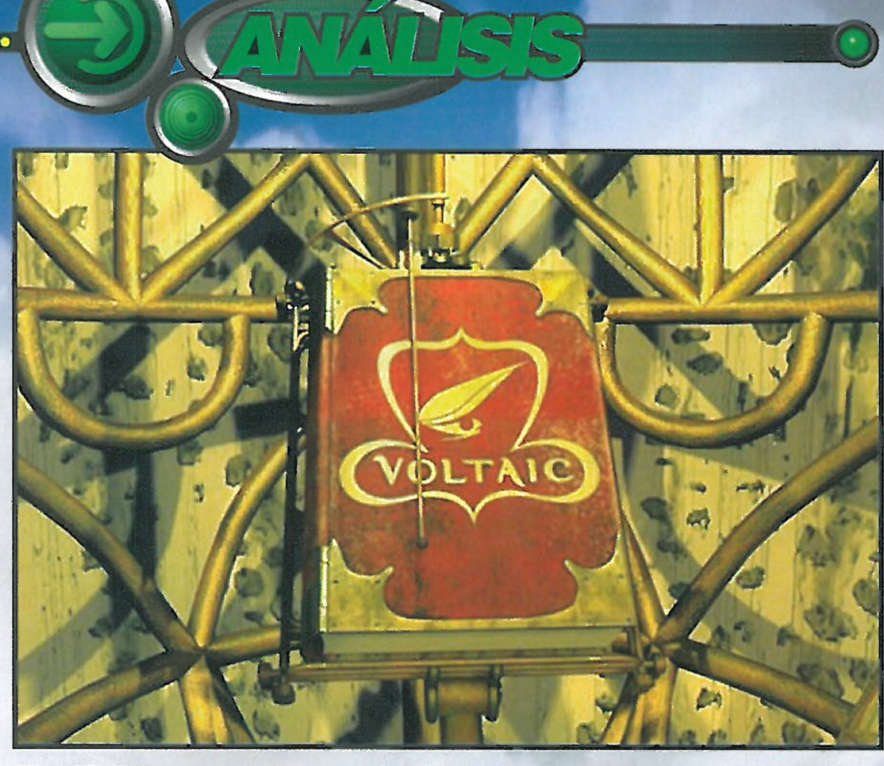
Myst III: Exile es en realidad una edición especial del primer *Myst*. Más grande, con actores reales digitalizados, mejoras técnicas a todos los niveles y una interfaz optimizada hasta la perfección. Todos los ingredientes adecuados para mejorar la fórmula de una aventura clásica que vuelve por sus fueros.

Myst fue el *Terminator* de las aventuras gráficas en primera persona.



Los hermanos Rand y Robyn Miller, con la colaboración de un equipo de cinco personas, un mísero presupuesto de 600.000 dólares (la mitad lo puso una compañía japonesa llamada Sunsofi) y bajo el nombre de Cyan, desarrollaron una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos.

Esta tercera entrega no ha sido desarrollada por Cyan, sino por Presto Studios, compañía que saltó a la fama con la excelente serie *The Journeyman Project*. Así pues, tenemos una licencia que el tiempo ha convertido en sinónimo de aventura



Myst III: Exile es uno de los pocos juegos que fomentan la lectura.



¿Qué es esto? Resolver puzzles estrambóticos es la esencia del juego.



No pierdas de vista los objetos de la habitación con los que puedes interactuar, ya que ofrecen pistas muy valiosas.



En Exile siempre sabrás cuál es tu siguiente objetivo, aunque no te será tan fácil averiguar cómo realizarlo

con argumento sólido y buena ambientación. Y esta licencia ha sido actualizada por una compañía a la que nadie discute su alto nivel de competencia técnica.

Basta de sentimentalismos

Primera impresión: tras once meses destrozando sin contemplaciones todas las aventuras gráficas en primera persona que han ido cayendo en mis manos, parece que por fin he encontrado una realmente de calidad. Esta vez sí que tengo la impresión de que todas las piezas encajan. Los fondos son pre-renderizados, pero tan convincentes que casi parece que puedas olerlos y palparlos. La libertad de visión en ángulos de 360°, el oleaje del mar, el resplandor del sol, los personajes que deambulan por los escenarios... todo tiene un extraordinario aspecto a pesar de que el juego sólo alcanza una resolución de 640 x 480 y 16 bits de color.

En esta actualización de *Myst* se nota la influencia de la saga *Zork*, tal vez la que ha exhibido mejores entornos en dos dimensiones hasta el momento. A diferencia de muchas aventuras recientes, el jugador tiene una libertad casi total de movimiento. Puedes acceder casi a cualquier rincón del escenario o mirar arriba y abajo para examinar cualquier objeto. Además, tanto los personajes que encuentras como los diferentes elementos del escenario parecen estar ahí de verdad. Eso sí, todas las animaciones han sido predeterminadas y se activan al pasar por los llamados puntos calientes, aunque esto es algo inevitable si tenemos en cuenta que se trata de un motor 2D.

El argumento te lleva de vuelta al misterioso archipiélago de *Myst* unos diez años después del final de *Riven*, el segundo juego de la saga. Los hijos de Atrus acaban de ganarse un nuevo enemigo, cuyo hogar destruyeron en alguna de la eras pretéritas. Este nuevo rival resultará ser tan vengativo como poderoso y tú

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Myst III ofrece todo lo que se le puede pedir a una aventura gráfica en primera persona editada en pleno 2001. Horas y horas de diversión inteligente para aquellos que prefieran seriedad y algo de misticismo a duelos de insultos y combates a escupitajo limpio.

8,5



ALFOMBRILLAS Y CAMISETAS

Puede que aquí la saga *Myst* no sea una de las más populares, pero en Estados Unidos ha vendido millones de copias y goza de una popularidad abrumadora. Prueba de ello es la ingente cantidad de productos de merchandising relacionados con el juego que han aparecido desde su lanzamiento allá por el año 1993. Evidentemente *Exile* no se queda atrás y ya es posible encontrar camisetas, la banda sonora, pósters, alfombrillas y la estrella del lote: una bonita camisa bordada. ¿Cuándo podremos desayunar con cereales *Exile*?

HUEVOS DE PASCUA

Como en la mayoría de producciones de Presto Studios, es posible encontrar imágenes secretas (y divertidas) sencillamente pulsando la tecla "º" mientras examinas alguno de los objetos. He aquí algunas de las que hemos encontrado.



CATALINA Y YEESHA

Examina atentamente el escritorio de Atrus. Observarás que está repleto de objetos místicos. El más interesante de todos ellos es el recuadro que muestra las imágenes de su esposa Catalina y su hija Yeesha.

LA DORMILONA

En una de las habitaciones del edificio principal de J'nanin encontrarás colgada una dormilona propiedad de Saavedro en una de las paredes. A priori parece una hamaca de lo más normal, pero si observas atentamente, encontrarás algo muy interesante.

DOLOR DE CABEZA

En cuanto Saavedro haya robado el libro de Releeshan y cierre la puerta que da entrada al edificio principal, acércate a la ventana para verlo andar. Ahora vuelve a mirar, pero esta vez pulsando la tecla "º" (puede que tengas que repetir la operación un par de veces para que funcione).

EL RELOJ DE SAAVEDRO

Después de realizar el primer paseo con el montacargas a la cima del edificio principal, escucha a Saavedro y vuelve a bajar. Ahora sube de nuevo y mira por la ventana pulsando la tecla "º". Puede que también en esta ocasión debas repetirlo varias veces.

eres el único que puede pararle los pies. El resto del guión prefiero considerarlo secreto de sumario, pero puedes estar seguro de que se trata de una completa historia plagada de personajes y situaciones de interés.

La saga más grande

Cierto es que *Exile* no es el juego más original del mundo, pero comprobarás que tampoco le hace falta. Como dice el proverbio, el juego bueno no es aquel que aporta muchas ideas nuevas, sino el que sabe sacar partido a las que tiene, ya sean muchas o pocas. En ese sentido, este tercer *Myst* es un más que digno continuador de la saga más grande que ha dado el género de aventuras en primera persona.

Si en algo sorprende *Exile* es en la fluidez y naturalidad con que avanza la historia. Hasta ahora el listón a superar en el género de aventuras era *Grand Inquisitor*, la ultima entrega de la saga *Zork*, pero *Exile* lo supera con creces. Se trata, como en entregas anteriores, de explorar un amplio mundo dividido en diferentes épocas (cinco en esta ocasión) y realizar una serie de tareas. Es un esquema de juego conocido y si quieres hasta un tanto rutinario, pero funciona. Te atrapa de la primera a la última pantalla. Aunque algunas fases resultan algo menos divertidas que otras, la historia acaba siendo tan absorbente como el mejor salva-slip de Evax.

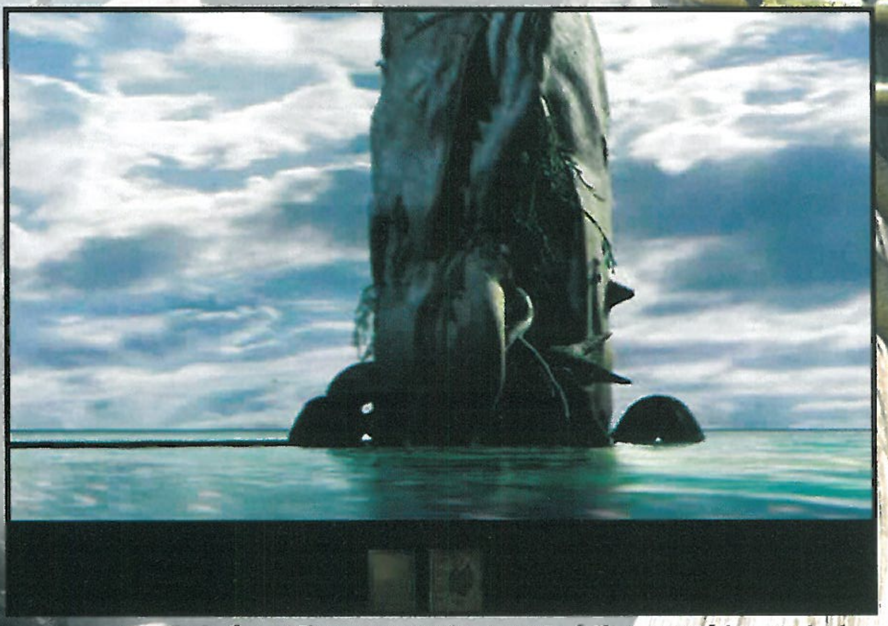
El nivel de dificultad es algo inferior al de los juegos anteriores, ya que se ha optimizado el desarrollo de la acción y ya no tendrás que dedicar una parte sustancial de tu tiempo a merodear cargado de libros y sin saber muy bien qué hacer. En *Exile* siempre sabrás cuál es tu siguiente objetivo, aunque no te será tan fácil averiguar cómo realizarlo. Los puzzles tienen algo más de



Amateria quizás sea la época con los escenarios más espectaculares.



Con los objetos delicados no se juega. Y si no, mira lo que pasa.



Cada época tiene sus propias características y estética particular.

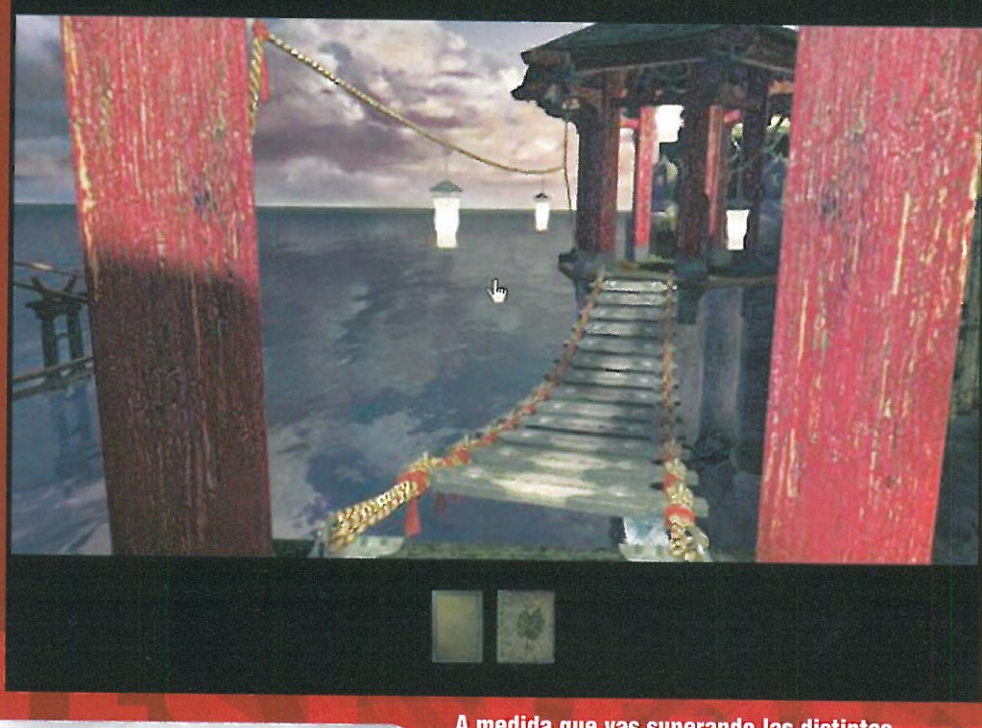


He aquí Saavedro, el malo malísimo de *Myst III: Exile*.

lógica y se adaptan como un guante de gamuza al progreso de la historia. Como resultado, el juego nunca llegar a frustrarte aunque sí supone un desafío a tu lógica deductiva.

Un tironcito de orejas

Si *Exile* tiene defectos, éstos se deben más bien a una cuestión de estilo que a deficiencias técnicas. Aunque tu libertad de movimientos es muy amplia, el juego y su guión tienden a llevarte de la mano durante la mayoría de las fases. Por ejemplo, en cuanto inicias el juego encuentras múltiples indicios de que lo que debes hacer es entrar en la estancia principal y apoderarte de un libro en concreto. Existen otras opciones, por supuesto, pero todas ellas te conducen al desastre. Esta marcada sensación de linealidad se suaviza a medida que avanzas, pero con excesiva frecuencia las pistas son demasiado obvias.



A medida que vas superando las distintas épocas, las cosas se van complicando.

Myst III es la nueva rueda a seguir en el género de las aventuras en primera persona

Otro punto que puede poner la mosca tras la oreja de más de uno es que *Exile* es un juego muy lento, sobre todo en sus inicios. Hasta la segunda hora de juego no acaba de despegar, ya que los primeros pasos consisten en una a ratos soporífera exploración del entorno en que hay muy pocas cosas interesantes que hacer aparte de dejarse arrullar por la marejada.

Por suerte, en cuanto arranca la historia, es tan apasionante y tiene tan pocas fisuras que te pasará como con *Runaway*: no querrás que se acabe. Si no consigue despertar tu interés, será mejor que consultes con tu médico de cabecera.

Myst III es la nueva rueda a seguir en el género de las aventuras en primera persona. Su ambientación es impecable, pero lo mejor es que demuestra que construir una buena atmósfera no consiste sólo en resolver bien los aspectos técnicos y de diseño. No, la historia y la forma en que se desarrolla es lo que hace que un juego consiga atraparte. Los entornos no son más que una condición necesaria pero no suficiente. En Presto han tenido muy claro que eran éstos los ingredientes y desde hace tiempo saben de sobra cómo cocinarlos.



El mundo de *Myst* es muy recomendable incluso como destino turístico para unas vacaciones.



Señoras y señores, abróchense los cinturones: próxima parada, la Torre de Edanna.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Microsoft • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 7.990 Pesetas

Dicen que en un futuro próximo no existirán los géneros, sino tan sólo El Género. Los juegos estarán tan mezclados entre sí que hablar de pautas genéricas ya apenas tendrá sentido. Mientras ese momento llega, **¿qué tal si nos olvidamos del futuro y nos lo pasamos en grande con una genuina pieza de género**, un ETR futurista de pies a cabeza?

Por G. Masnou

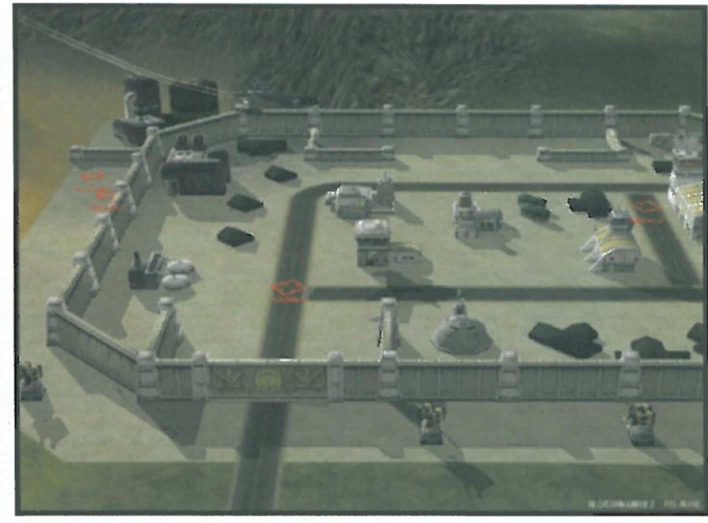
MECHCOM



Cierto es que el primer *MechCommander* se convirtió en un éxito sorpresa, aunque sólo en Estados Unidos. En Europa se le hizo más o menos el mismo caso que al resto de juegos de Mechs: entre poco y ninguno. Se trataba de un ETR bastante completo que incorporaba sin rubor la mayoría de las ideas popularizadas por *Command & Conquer*, aunque sin la ejemplar fluidez del juego de Westwood Studios. *MechCommander* se limitaba a llover sobre mojado, como ocurre con muchas de las últimas producciones de Microsoft, desde *Age Of Empires II: The Conquerors* a *Midtown Mandess 2*. La norma volvía a ser concentrarse en que el acabado fuese correcto y no arriesgar lo más mismo, y para ello se rescataban ideas no sólo de la saga *Command & Conquer*, sino también de *Battle Isle: The Andosia War*, *Ground Control*, *Battle Zone* o *Hostile Waters*. Los buenos aficionados a la estrategia en tiempo real reconocieron en él elementos de todos estos juegos y puede que de muchos más.

Toca ahora hablar de la secuela. Otro juego de Mechs que te sitúa en el universo Battle Tech, un entorno virtual con quince años de tradición. El juego te pone en el papel de un MechCommander al servicio las tres familias aristocráticas más poderosas del Inner Sphere. La región del espacio en que combatirás tiene el inquietante nombre de Chaos March (la Marcha del Caos). Está a punto de desatarse un brutal conflicto entre armadas robóticas de grueso calibre y tú serás quien se encargue de poner las cosas en su sitio.


Las misiones de asalto serán las más comunes.


Bonita vista de pájaro donde las 3D sacan pecho.

Un acérrimo seguidor de la moda

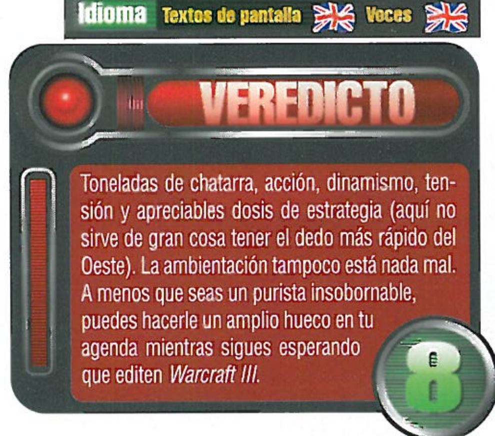
MechCommander 2 ofrece un total de 24 misiones que pueden jugarse de forma independiente o a modo de campaña. Empiezas en un hangar en el que tus superiores (encarnados por actores reales) te mostrarán el mapa del escenario de la misión y te asignarán objetivos concretos. Aunque estas introducciones están muy bien resueltas puedes incluso aprovecharlas para ir a ver qué hay en la nevera, ya que no te faltará información sobre cuáles son tus objetivos una vez estés en campaña.

Por lo general, suele tratarse de destruir algo, proteger determinados enclaves u objetos de importancia estratégica o realizar incursiones en territorio enemigo. Los objetivos se dividen en primarios y secundarios. Los primeros son imprescindibles para superar la misión y los otros sirven, más que nada, para que consigamos algo de vil metal, que nunca está de más. Con el dinero obtenido en las misiones podrás comprar nuevos brutos mecánicos y personalizar los que ya tienes añadiéndoles nuevos componentes. También existe la posibilidad de reciclar las unidades enemigas no destruidas y utilizarlas en beneficio propio, ya sea vendiéndolas para conseguir más billetes-C o utilizándolas de nuevo en el campo de batalla.

Generales intrépidos

A la hora de formar tu ejército puedes escoger entre una gran variedad de MechWarriors, ya sabes, los personajes de carne y hueso que controlan los Mechs. Una vez hecho esto, deberás aprovechar las pausas entre misión y misión para decidir cómo equipas a tus Mechs, algo que debería depender de los objetivos concretos que se te han asignado. Las variables a tener en cuenta son el límite de peso, la velocidad y la movilidad de cada una de las unidades. Entre los Mechs disponibles encontrarás las unidades más populares del primer *MechCommander,* así como algunas nuevas que hacen su debut en el universo






Solicitar apoyo aéreo puede sacarte de más de un aprieto.



Nada como los helicópteros para reconocer el terreno.

BattleTech. Cada Mech concreto posee su propio nivel de experiencia, su agilidad y su capacidad de disparo. En *MechCommander 2* se han incluido también habilidades secundarias que permiten mejorar la destreza de nuestros hombres en el manejo de sensores o armas láser.

A pesar de que no vas a tener que dedicarte a la ingrata tarea de obtener y gestionar recursos, son muchas las decisiones de un cierto calado estratégico que deberás ir tomando. Debes mejorar y aumentar el número de tus Mechs, adquirir nuevos y restaurar los viejos. Los recursos que se reciben al principio de la misión pueden aumentar mediante la captura de recursos enemigos y también puedes optar por soluciones tácticas como solicitar apoyo aéreo, reparar las unidades por medio de unos camiones taller, utilizar helicópteros de reconocimiento o proteger la zona con la ayuda de unos vehículos que colocan minas. Entre una secuencia de acción y otra, no debes perder de vista tus finanzas; cuantos más billetes-C haya en tus arcas, más posibilidades tendrás de vencer.



EL EDITOR AL DESNUDO

Microsoft ha incluido en *MechCommander 2* un editor para que puedas crear y personalizar tus propias misiones. Con él se puede determinar la posición de las unidades y estructuras militares, ajustar los niveles de inteligencia artificial, modificar la topografía y definir los objetivos de la misión. También puedes construir tus propias campañas y luego compartirlas con tus amigos a través de Internet y en las webs de aficionados. Aunque muchos jugadores prefieren mantener el editor lo más lejos posible, la verdad es que éste no sólo no muerde, sino que incluye la información necesaria para que su manejo sea práctico y sencillo.



Para asegurarte la victoria, reúne un buen contingente de infantería mecanizada.



Mechs y vehículos de apoyo: una fuerza invencible.



Ataca desde el aire para evitar las murallas.



Con el *zoom* te convertirás en espectador de lujo de las batallas.

La acción es libertad

La jugabilidad de *MechCommander 2* se puede resumir en dos palabras: adicción brutal. Una vez en combate, olvídate de pensar: dale un vistazo rápido al entorno y elimina primero a los enemigos que más hagan peligrar la integridad de tus hombres. Luego trata de resistir las primeras embestidas y elevar tu número de efectivos. Recuerda que el secreto de ello reside en una palabra mágica: reciclaje. El paso siguiente es seguir avanzando. Y seguir resistiendo, la mayoría de las veces al borde del desastre, porque el dichoso nivel de dificultad te llevará a mal traer desde el principio. Cuando llegues a las misiones centrales del juego, te encontrarás con tropas enemigas de una resistencia granítica y con armamento muy superior al tuyo. Derrotarlos será cuestión de suerte y perseverancia: lo más probable es que te veas obligado a repetir la misión una y otra vez hasta que un soplo de inspiración divina te permita superar el escenario con tu metálico pellejo aún intacto.

La jugabilidad de MechCommander 2 asegura un grado de adicción brutal

Como ya habrás comprobado, no hay grandes diferencias entre *MechCommander 2* y su predecesor. Pero lo que marca la diferencia es que los nuevos elementos sí suponen mejoras sustanciales que corrigen todo aquello que resultaba defectuoso y rutinario en el primer juego. Además, los gráficos 3D le dan al juego un nuevo y respetable aire de "juego adulto".

Una presencia maligna

Sí, reconozco que el juego me ha sorprendido. Aun así, tengo algunas quejas que me gustaría compartir contigo antes de darle el visto bueno definitivo.



Por mucha experiencia que tengas, ve siempre en grupo.

1) Aunque la IA es, de lejos, superior a la del *MechCommander* original, presenta problemas de vez en cuando, sobre todo cuando desplazas a un grupo numeroso de Mechs. Sigue siendo frecuente que alguno de tus Mechs quede bloqueado al topar con algún obstáculo de dimensiones ridículas, como por ejemplo una piedra.

2) A pesar de incluir una función de *zoom* que permite acercar y alejar la cámara, éste es difícil de regular y rara vez consigues la perspectiva idónea para manejar tu tropa. No puedes alejarla lo bastante como para que abarque todas las unidades que tienes desperdigadas por el mapa y apenas ves lo que te espera a la vuelta de la esquina si la acercas con intención de observar a tus brutos mecánicos de cerca.

Son detalles más que perdonables, ya que cuanto más juegues a *MehCommander 2*, más divertido te resultará. A medida que tus hombres van ganando experiencia, las posibilidades del juego aumentan exponencialmente y la forma en que juegas cambia notablemente según superas niveles. Cierto es que ofrece bastante poco en cuanto a novedades y que su estructura general tiene menos misterio que el funcionamiento de una rueda, pero se trata de uno de aquellos juegos que te hacen poner el ancla junto al ordenador. Horas y horas de adicción gratificante y casi enfermiza. ¿Quién da más?

AUTÓMATAS DE LEYENDA







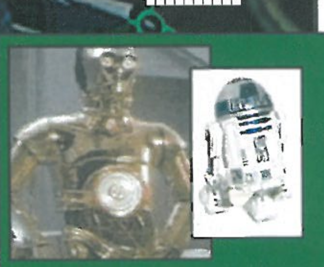
Mazinger Z. En abril de 1972 nace en Japón una leyenda pop que hizo tambalear los cimientos del mundo de los dibujos animados. Mazinger Zeta, el robot que disparaba sus puños, vio la luz por primera vez en un tebeo de Shonen Jump que luego fue adaptado a la televisión y al cine con extraordinario éxito.



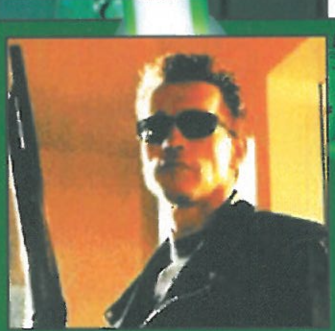
Robocop. Alex Murphy pasa a engrosar las listas de policías asesinados en Detroit para finalmente convertirse en *Robocop*. Esta insólita combinación de fiambre resucitado y máquina combate el crimen eficientemente gracias a sus conexiones, ensamblajes problemáticos y prótesis eléctricas y mecánicas.



Hal. "Entré en funcionamiento el 12 de enero de 1997". Así recuerda su entrada en la conciencia el ordenador de la nave Discovery, estrella en la sombra de la película *2001: Una Odisea del espacio*. Los habitantes de dicha nave fueron testigos de cómo las gasta la máquina más eficaz jamás desarrollada fuera de los laboratorios de Microsoft.



R2D2 y C3PO. C3PO es un androide de protocolo cuya función principal es hacer de traductor entre distintos interlocutores. Para ello cuenta con un profundo conocimiento de hasta seis millones de formas de comunicación. R2D2 es un droide astromecánico, asistente de los pilotos que vuelan en cazas del tipo Ala-X. El gordo y el flaco en versión cibernética.



Terminator. En el futuro las máquinas han desarrollado conciencia propia y luchan contra los humanos por el dominio del planeta. En un último intento para acabar con la raza humana, Skinnet, la primera maquina pensante, manda al pasado a uno de sus mejores soldados. Arnie, cómo no.



PERSONALIZA TU MOVIL!!

Llama al 906 42 21 81

Para anular 1 logo, llámanos y marca la opción 4 en el menú.

LOGOS

TATOOS

100082	700303
100361	202227
303784	202444
303904	211573
180212	211627
200408	211817
300183	200436
702110	202784
211821	211590

DEPORTES

202078	180002
180010	180004
180037	702043
702123	180032
702112	210372
211800	702095
180034	180016
180020	180009
211813	702127

MÚSICA

210380	211807
105026	704901
211585	212463
702169	211844
210388	702232
210387	211805
702209	211847
702226	702238
700561	702220

PARA ESE DÍA

702096	210377
702099	211583
702100	211599
702101	211820
702102	210379
702098	211591
311434	211692
210386	200868

CARTOONS

211601	100007
100011	180166
211572	211580
702175	704557
300213	702284
300254	704493
704558	704569
704577	700093

VARIOS

210366	211631
210402	300268
211828	211833
211834	211829
212686	210376
300163	211918
702114	211582
212696	702142

MOTOR

300026	704439
300012	200019
300110	200002
300058	200004
100249	700000
100263	100282
700017	300061

CINE

100004	704579
100185	211827
702246	702272
702294	702262
211630	210365
211589	210375
210404	210391
210409	210393

¡Llama ya y participa en un sorteo diario de fantásticos regalos!

+ logos y melodías en: http://gamelivepc.tonolandia.com **GRATIS!!**

TOPTEN

1	200026	2	100008
3	210392	4	100016
5	211601	6	211610
7	210364	8	314602
9	210395	10	702072

MELODÍAS

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
Superman · Cine	407700
Top Gun · Cine	407232
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

DIBUJOS ANIMADOS

Calimero · Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
Dártacán · Dibujos Animadost	431640
Érase una vez el hombre · Dibujos Animados	431642
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En un pueblo italiano) · Dibujos Animados	431647
Quijote Sancho · Dibujos Animados	431654
Ruy el Pequeño Cid · Dibujos Animados	431655
Mazinguer Z · Dibujos Animados	431650
Tarzán · Dibujos Animados	431658
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651
Vamos a la cama · Programa Infantil	431660
Había una vez un circo · Payasos de la tele	431628
El señor Don Gato · Payasos de la tele	431627
Sandokán · Serie TV	431656

EXITOS

Get Back · The Beatles	431516
Natalie · Julio Iglesias	431460
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Símbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743
El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Me Falta El Aliento · Estopa	431435
Cacho A Cacho · Estopa	431433
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Sevilla hasta la muerte · Himnos de Fútbol	431449
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Himno de España (versión corta)	431443
No Cambié · Tamara	431505
Quinto Levanta · Popular	431493
Sinfonía · Mozart	431484
Para No Verte Más · La Mosca	431467
A Por Ti · Tamara	431504
Yellow Submarine · The Beatles	431530
Poquito A Poco · Estopa	431436
All You Need Is Love · The Beatles	431508
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly On The Wings Of Love · Annia	431381
Livin On A Prayer · Bon Jovi	431399

TOPTEN

Misión Imposible · CINEMA	407714	La Pantera Rosa · TV	407693
Sex Bomb · TOM JONES	407480	Friends · TV	407681
The Simpsons · TV	407698	Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
We are the champions · Queen	407408	Guilty Conscience · EMINEM	407299
James Bond · CINE	407687	Staying Alive · BEE GEES	407231

1 Elige el logo o melodía que más te guste.

2 Llama al 906 42 21 81 e indica el número del código

3 En unos minutos, aparecerá en tu móvil!

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN IVA INCL.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110 MOTOROLA T250, V100, V50 Y SAGEM

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Gamesquad • **EDITOR:** Cryo • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

ABIERTO HASTA EL AMANECER

El sello Tarantino tuvo mucho que ver con la carrera comercial de *Abierto al amanecer*, una película brutal, divertida y un tanto absurda cuyo argumento se iba desinflando a medida que avanzaba el metraje. Más o menos lo mismo que le pasa a **este juego, también divertido y brutal** aunque, claro, sin Tarantino ni Clooney.

Por S. Sánchez

Todo empieza con la escena introductoria de rigor. El único superviviente de la primera película de la saga *Abierto hasta el amanecer*, Seth Gecko, espera su hora en el corredor de la muerte tras ser declarado culpable de los asesinatos cometidos por su hermano. Pero lo que no ha conseguido su incompetente abogado va a conseguirlo el grupo de nuevos reclusos que acaba de aterrizar en el patio de la prisión, que son en realidad vampiros. El desembarco de los chupasangre creará un caos mayúsculo y dará a Seth la oportunidad de salir de su celda y abrirse paso hacia la libertad.

Abierto hasta al amanecer es un juego de acción puro y duro en el que manejas en tercera persona a un Seth Gecko ligeramente parecido al George Clooney de la película.

Pese a que muchos juegos de acción en tercera persona suelen ser un completo muestrario de problemas técnicos, desde cámaras que dificultan el seguimiento de las acciones a personajes que se quedan bloqueados en las esquinas, en *Abierto al amanecer* todo esto ha sido resuelto con solvencia. Apenas hay problemas de cámara y el sistema diseñado para apuntar funciona con notable precisión (algunas armas incluso incorporan una mirilla láser). Si te quedas encallado, no es por culpa de la perspectiva, sino por las medidas de seguridad con que cuenta esta prisión especial situada en el interior de un petrolero. Sus estrechos pasillos sumados a los destrozos provocados por los vampiros hacen que en algunos momentos avanzar se convierta en un auténtico infierno.

Pulso firme y mucha munición

No todo son claustrofóbicos pasillos. El barco es enorme y en su interior alberga todo tipo de salas de grandes dimensiones. Empiezas en lo más profundo del barco y a medida que vas subiendo abandonas las celdas para pasar por gimna-



Los vampiros son como una plaga, en cualquier rincón encuentras uno.

Los vampiros voladores son ágiles, pero no inmunes a las balas.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

aDeSe +18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

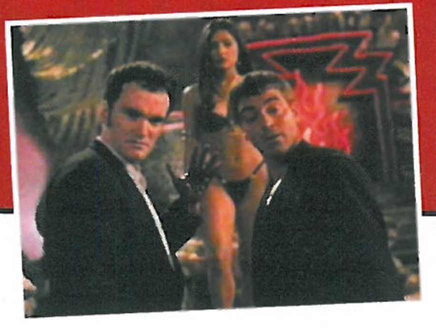
VEREDICTO

Violencia irracional a la altura de las expectativas, aunque privada de esos detalles de genio que te hacen adorar un juego. Se echa de menos algo más de movilidad y dinamismo, pero no dudaríamos en recomendarlo como remedio contra el estrés o curso acelerado de buena puntería.

7

COLMILLOS NOCTURNOS

En un mundo perfecto, *Abierto hasta el amanecer* (1995) nunca hubiese pasado de ser una simple broma. De pésimo gusto, pero broma a fin de cuentas. Esta película de vampiros chicanos, dirigida por Robert Rodríguez y producida y protagonizada (junto a George Clooney) por Quentin Tarantino, fue también el origen de una rentable licencia audiovisual. Hasta el momento se han rodado un par de secuelas (*Texas Blood Money* y *La hija del verdugo*), a cuál más casposa e infame, que ni siquiera conservan la frescura y el espíritu irreverente del original.



sios, cocinas e incluso un bar.

Como en todos los *shooters*, se trata de avanzar a golpe de gatillo, acribillando a todo lo que respire. En este caso te enfrentas a criaturas supuestamente inmortales, aunque pronto compruebas por ti mismo que no hay inmortalidad que se resista a la dosis adecuada de plomo. Hace falta un buen pulso y mucha munición, pero los vampiros de este juego son perfectamente exterminables.

Por suerte estás en una prisión de máxima seguridad, así que no resulta difícil hacerte con un buen arsenal con el que enfrentarte a los no muertos. Tu primera arma es una pistola eléctrica, pero más adelante se te brinda la oportunidad de equiparte con pistolas, escopetas, rifles de asalto, lanzallamas y demás parafernalia bélica. Incluso en algunos momentos del juego puedes utilizar grandes ametralladoras con trípode, con las que se pasa a una perspectiva en primera persona.

Pronto compruebas por ti mismo que no hay inmortalidad que se resista a la dosis adecuada de plomo

Factor sorpresa

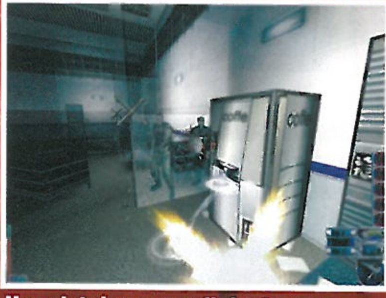
En los 20 niveles con los que cuenta el juego vas encontrando una serie de personajes que se unen a ti, o más bien a los que tienes que ayudar, incluso cuando son soldados de élite. Nadie da un paso sin que tú hayas limpiado la zona, algo que dice más bien poco a favor de la IA del juego. Cada vez que tus acompañantes se quedan quietos, sabes que algún enemigo está a punto de aparecer o que debes adelantarte para limpiar el camino.

Por otra parte, justo es reconocer que los enemigos parecen un poco más listos, aunque sólo sea porque se han graduado en la escuela superior de táctica guerrillera y saben sacarle partido al factor sorpresa. Son especialistas en pillarte desprevenido y sin tiempo apenas para reaccionar. Les encanta atacarte por la espalda, así que lo mejor es que avances despacio y no olvides inspeccionar hasta el último rincón.

En el apartado gráfico se hace muy evidente que *Abierto hasta al amanecer* ha sido desarrollado por el equipo de *Devil Inside*, ya que ambos juegos son muy parecidos, incluso demasiado. Pese a su factura técnica correcta, es una lástima que no se hayan aprovechado más los efectos de iluminación para dotarlo de elementos tácticos adicionales.



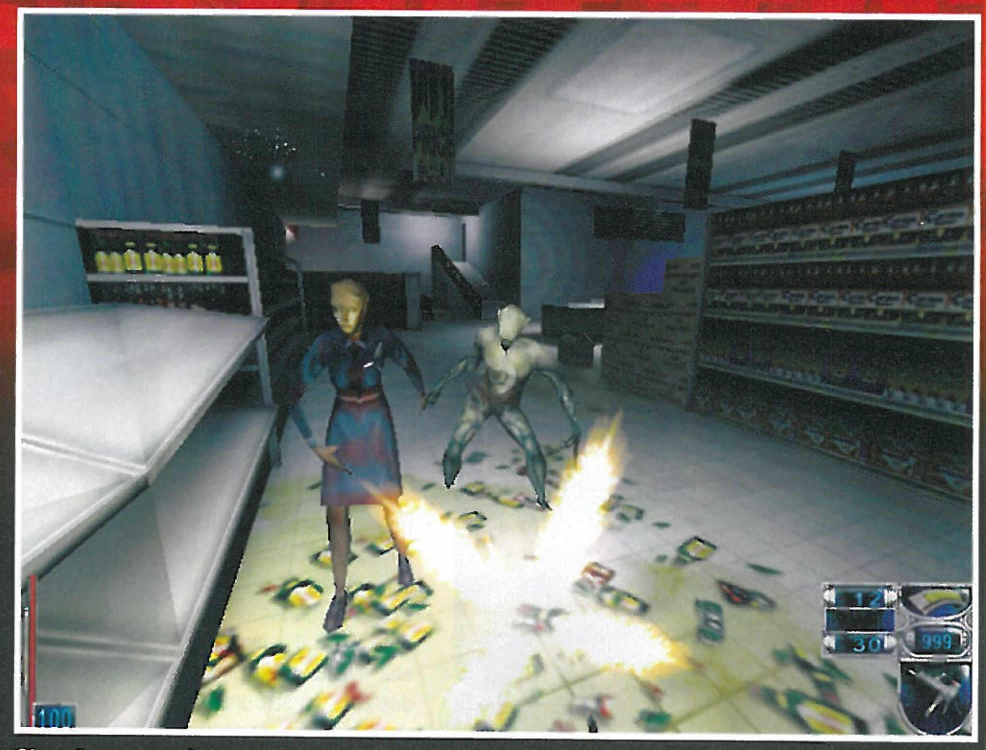
Con esto entre manos, ni el conde Drácula se nos escapa.



Un cristal no es suficiente para ponerse a salvo de la furia de Seth.



Fichar a un sacerdote puede ser el perfecto antídoto para las características del equipo rival.



Si yo fuera uno de los malos también iría directo al supermercado del barco.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Monte Cristo • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 4.990 Pesetas

ECONOMIC WAR

Con lo que cuesta llegar a presidente y ahora resulta que esperan que conviertas tu país en potencia mundial. Ponte manos a lo obra: saborea la erótica del poder y conviértete en la bestia parda de las relaciones internacionales.



Por J. Font

Hace muchos años que el mundo tal como lo conocíamos ha sido reducido a una inmensa zona de intercambio comercial. Monte Cristo ha editado ya unos cuantos simuladores estratégicos que nos proponen echar unas risas y estrujarnos las meninges a costa de la globalización y *Economic War* es uno de ellos. Esta vez se trata de lidiar con el comercio planetario, sus entresijos, sucio politiqueo y demás. Para darle un poco de dinamismo a la fórmula, los desarrolladores han previsto incluso que las tensas relaciones comerciales entre naciones acaben, si es necesario, en enfrentamientos bélicos. Se trata de dirigir un país y convertirlo en primera potencia comercial. Así de simple y así de peliagudo.

Economía sumergida

El juego se basa en una sencilla red de misiones. Cada uno de los escenarios pone al jugador en una situación de partida diferente, ya sea una crisis petrolera o un conflicto agrario. A partir de



La expresión de su rostro indica que la propuesta no acaba de convencerle.



Una embajada en Sydney puede ser el primer paso para hacer amigos en la tierra de los canguros

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 6 — Internet: 6

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Si lo que andas buscando es una dosis de diplomacia y comercio a gran escala, será mejor que llames a Josep Piqué o a Marcelino Oreja. *Economic War* sólo ofrece algo de diversión sin excesivas complicaciones para gente agradecida y ociosa. Vamos, que puede ser una opción.

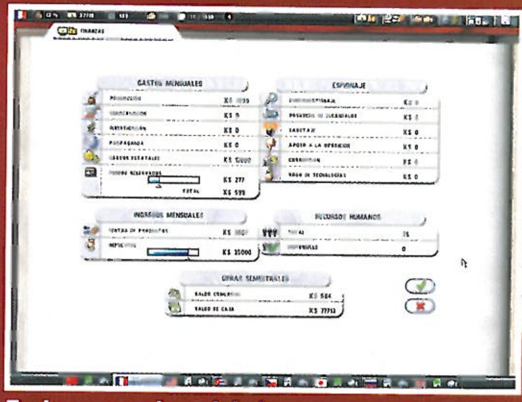
5,5

LAS CLOACAS DEL ESTADO



Con algo de dinero de los fondos reservados podrás crearte un cuerpo de espías que ni el CESID. Estos abnegados muchachos no conocen más padre que tú, el padre de la patria, así que harán lo que les pidas, ya sea robar documentos o hacer saltar fábricas extranjeras por los aires. Claro está que tus rivales también utilizarán estas tácticas, por lo que te hará falta echar mano del contraespionaje.

Una intervención militar a tiempo puede hacer que tus problemas se reduzcan y hasta desaparezcan. No obstante, te enfrentarás a sanciones internacionales o a un probable contraataque. Tómatelo como el último recurso a menos que cuentes con poderosos aliados o un arsenal de matrícula.



Tu desmesurada sed de impuestos puede motivar manifestaciones de protesta.

aquí, son varios los países que entran en liza y tú debes elegir uno de ellos teniendo en cuenta que tus objetivos de partida variarán en función de cuál de ellos elijas. También se han incorporado tres escenarios destinados en principio a las partidas multijugador pero a los que también podrás jugar en solitario, ya que la IA se hará cargo amablemente de los países que queden libres. A partir de aquí se trata de ir construyendo piedra a piedra tu imperio planetario, y para ello sirve cualquier alarde de poderío económico, diplomático o bélico.

Economic War resulta más sencillo de lo habitual porque tanto las opciones en juego como los edificios a construir están pensados en función de tus objetivos de partida. Para ir superando las misiones, basta con ceñirse al esquema de recolección de impuestos, desarrollo del comercio exterior y diplomacia, sin apenas sutilezas ni matices. En muy poco tiempo se aprende a dominar estas variables y se está en condiciones de mejorar la situación económica del país y ganar las próximas elecciones. La parte más difícil es tener recursos diplomáticos que te permitan evitar embargos o incluso intervenciones militares de potencias extranjeras, aunque no tardarás en aprender cómo se desarrolla una buena política de alianzas o qué avances tecnológicos te permiten ponerte a salvo de posibles agresiones.

Abrir embajadas diplomáticas es una de las formas más eficaces de tener presencia en el extranjero. Su actividad no tiene por qué limitarse al terreno de la diplomacia, ya que es bien sabido que las embajadas, consulados y demás son terreno abonado para tareas de espionaje y contraespionaje. En cuanto a las medidas de fuerza, la mayoría de las veces bastará con amenazar a tus vecinos para que te otorguen ciertas ventajas comerciales, aunque a veces te verás obligado a echar mano de tu stock de misiles para arreglar algunas situaciones por la vía rápida. El problema es que tu arsenal deja mucho que desear y no podrás regular con precisión el destino de los proyectiles, así que lo más probable es que destruyas recursos que podrían serte útiles para cubrir los objetivos de la misión.

¿Crisis? ¿Qué crisis?

Que te quede claro: este juego es más simple que las letras de Sonia y Selena, no esperes encontrarte con una sesuda y profunda simulación al estilo de los ínclitos *Merchant Prince II* o *Capitalism Plus*. Hasta los gráficos tienen un aire caricaturesco y amable que te ayuda a ponerte en situación. Los países no son más que pequeñas porciones de un mapa sin apenas detalle a los que tú darás algo de forma construyendo fábricas, y las capitales sólo se distinguen del resto porque en ellas encontrarás esquemáticas representaciones de sus principales edificios. La única actividad que verás en sus calles será la de los manifestantes que protesten por tu gestión.

Un juego simpático pero muy alejado de lo que entendemos por simulación estratégica

En cuanto a los tratos comerciales, se desarrollan a través de un sistema de pantallas de diálogo que muestra también la cara de tu interlocutor. Por su expresión podrás saber si el acuerdo está próximo o si más bien debes ir llamando a tu estado mayor para que desplieguen el escudo antinuclear. Una táctica divertida es ordenar una investigación sobre el pasado de tus interlocutores y luego airear los trapos sucios en televisión. En definitiva, que a este juego no le faltan detalles chocantes que ayudan a darle un cierto tono de alegría verbenera. Ahora, simulación y estrategia encontrarás poca, por no decir ninguna.



Puedes investigar para desarrollar tus propias tecnologías o robárselas a la competencia.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Cyanide• **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 3.995 Pesetas

CYCLING MANAGER

Las grandes pruebas ciclistas son máquinas de picar carne humana y ***Cycling Manager* llevará a tus corredores al límite**. Prepárate a vivir la intensidad de este bellísimo deporte, sobrevivir los repechos de Alpe d´Huez y **acabar la Vuelta a España subido al podio de la Castellana**.

Por A. Jiménez

Si hay un deporte duro hasta extremos casi insoportables y al mismo tiempo complejo y muy táctico, ése es el ciclismo. *Cycling Manager* te sitúa en el asiento del director de un equipo ciclista que participa en las grandes carreras por etapas del calendario internacional. De ti depende la estrategia a seguir tanto en la carretera como en las horas anteriores a la competición.

El sistema de toma de decisiones es bastante sencillo. Debes empezar por dividir la plantilla de tu equipo en tres grupos básicos: montañeros, sprinters y gregarios. Hay clasificaciones por puntos, tiempos, jerseys de todos los colores y, en función de los logros obtenidos, recibiremos una puntuación por nuestro trabajo que será comparada con las de los demás equipos (20 disponibles, algunos con licencia, nombre y fotos reales y otros caricaturizados). Por desgracia, no controlas aspectos tan importantes como la gestión económica del equipo o cuestiones técnicas como la elección del tipo de bicicleta, los cambios de desarrollo o el uso de platos.

Cada día debes asignar objetivos a cada corredor según su estado físico y puntos fuertes, decidir en qué zonas deben atacar y en cuáles deben tener una actitud más conservadora y determinar cuáles son los corredores contrarios a los que vigilar.

Más de 14.000 kilómetros

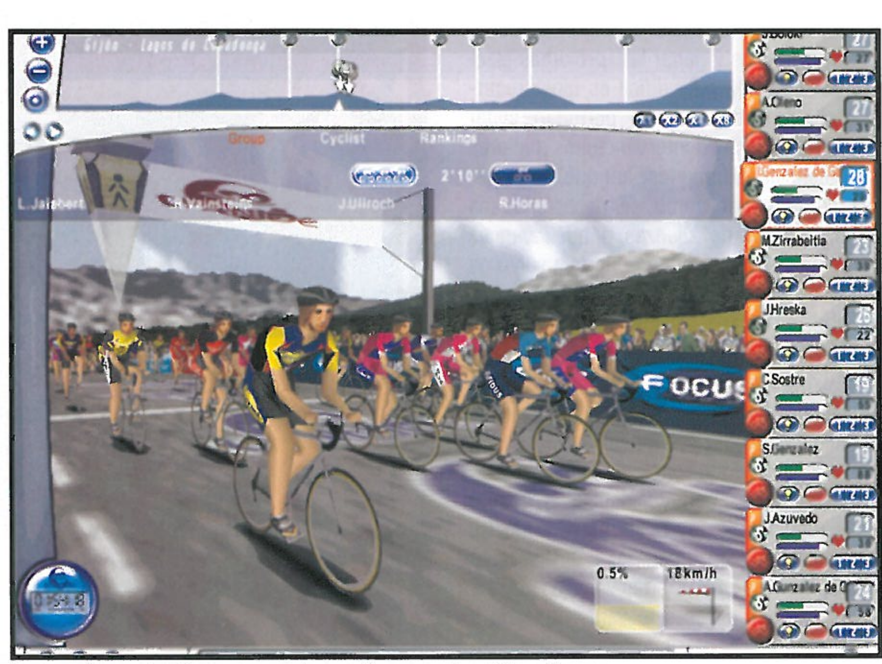
Cuentas con 10 cámaras fijas para seguir el recorrido por unos escenarios bastante realistas, con detalles como las pintadas en el suelo y una sensación de pendiente muy bien conseguida. Y hay carretera para rato. Más de 126 etapas y 14.000 kilómetros localizados en los lugares por donde pasan las grandes pruebas del calendario internacional.

La carrera no tiene nada que envidiar a la realidad. Se producen descuelgues, tirones, abanicos, fugas, relevos y avituallamientos. El ritmo es tan vivo y las incidencias tan frecuentes que te faltarán ojos para controlar el desnivel de la rasante, la fuerza y dirección del viento, la posición de los corredores, su



Las estadísticas demuestran que varios corredores de tu equipo son carne de banquillo.





Las metas volantes proporcionan jugosas bonificaciones.

nivel de fuerza y esfuerzo, velocidad y pulsaciones. Puedes dejarlos en modo automático para que sigan pautas predeterminadas o ejercer un control directo sobre sus acciones.

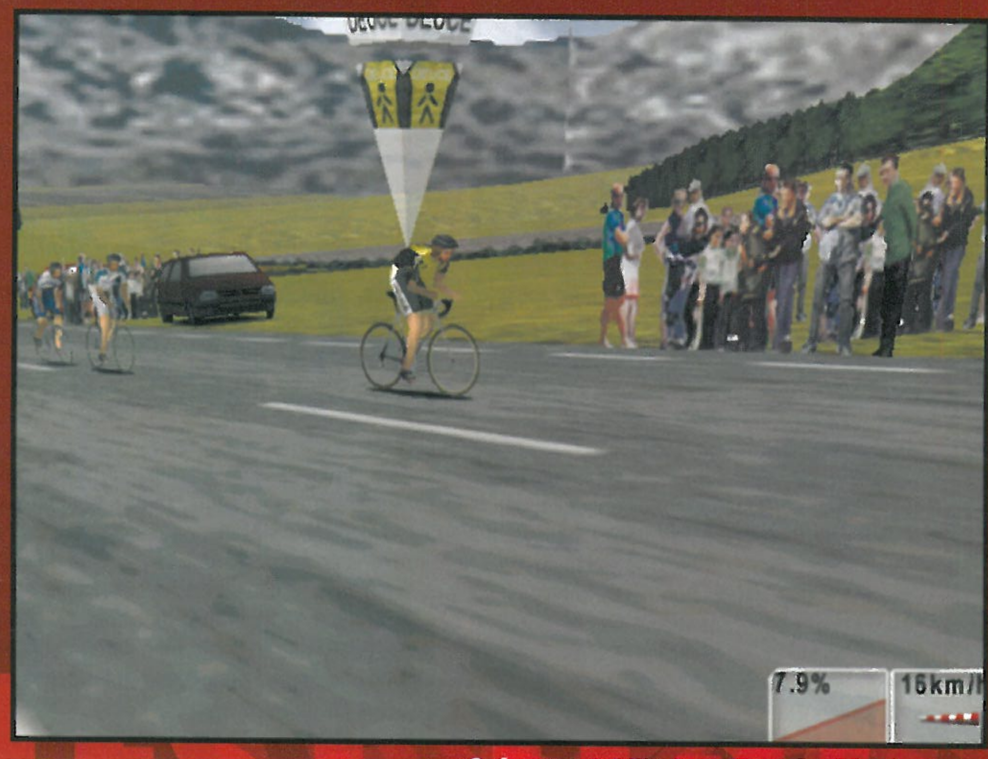
¿Eurotour-Cycling Manager?

Las comparaciones con *Eurotour Cycling*, el otro manager de ciclismo que ha llegado a las tiendas en fecha reciente, son inevitables. *Cycling Manager* pierde por más de un tubular en los gráficos, presentación e interfaz de usuario. Además, tiene menos opciones de manager y peor control en carrera de ciclistas y cámaras. Sus buenos temas musicales en MP3 y algunos efectos de sonido tampoco compensan la falta de comentarios en carrera o de algo tan esencial como una base de datos.

Sin embargo, todas las pruebas de *CM* son en tiempo real y el juego destaca por su modo multijugador para 20 personas en red local o Internet (con chat y todas las posibilidades del juego en solitario más la emoción de enfrentarnos a un ejército de aprendices de Manolo Sainz). El comportamiento de los corredores es más fidedigno y no faltan detalles como caídas, desfallecimientos o cortes provocados por el viento. Su mayor inconveniente es que la apuesta de Dinamic se le ha anticipado unos cuantos meses, pero ha sido capaz de aguantar el tipo en los recorridos más duros.

Resumiendo, uno es más aparente y divertido, el otro tiene multijugador y una IA más depurada, así que la decisión entre ambos depende de tus gustos personales. Los dos juegos merecen la pena. Yo me quedaría con *Eurotour*, pero si eres un verdadero aficionado al ciclismo puedes hacer un esfuerzo y comprártelos los dos.

El excelente modo multijugador te enfrenta a toda una legión de aprendices de Manolo Sainz



¡Qué momento! Abraham Olano da el hachazo en los Lagos de Covadonga.



La montaña es un obstáculo formidable que tiende a vaciar las barras de energía.



La serpiente multicolor se mantiene compacta tras 3 horas de esfuerzo.

NI UNA PEDALADA DE MÁS

Ganar una gran vuelta por etapas es todo un reto que exige talento, planificación y capacidad para economizar esfuerzos.







PLANIFICA

Consulta las fichas de tus corredores antes de asignarles objetivos. Conviene dejar libre a algún corredor que pueda dar la sorpresa y convertir al resto en gregarios. Establece un comportamiento ofensivo para tus mejores ciclistas en las etapas más duras, pero recuerda que Lance Armstrong sólo hay uno.

OBSERVA

Puedes ir saltando desde la cabeza de carrera a los distintos grupos que se formen en ruta, así como consultar las clasificaciones. Mantén vigilados a los favoritos si no quieres que te metan una minutada tremenda en cualquier escapada. Y no abuses de la aceleración de tiempo o perderás capacidad de reacción.

ATACA

Lo mejor es mantenerse en el pelotón sin forzar a tus corredores para que lleguen con fuerza al último puerto y allí pegar el hachazo. Es más arriesgado tratar de saltar del pelotón a las primeras de cambio y poner tierra de por medio. Si lo haces, alimenta a tu corredor o pagará muy cara su osadía.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** EA Sports • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

MADDEN NFL 2002

Por J. Font

¿**Trogloditas con hombreras** persiguiendo un melón? No se trata de la secuela de *Blade*, sino de un simulador deportivo que demuestra que **incluso el fútbol americano puede tener su gracia**.

Si alguien es capaz de coger un deporte en principio estúpido, como las canicas, y convertirlo en un magnífico espectáculo, ésos son los americanos. Aunque su fútbol no tiene ni punto de comparación con el del resto de los terrícolas, la verdad es que años de práctica han acabado por hacer de éste un deporte entretenido que combina fuerza bruta y profundidad táctica. Seguro que no tardas en apreciarlo, te bastará con perder un par de partidos de *Madden NFL 2002*, sin duda la mejor recreación virtual de este deporte.

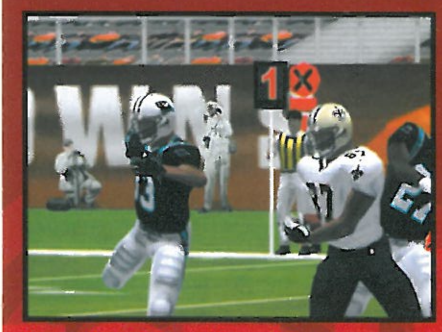
Las opciones de juego, así como la facilidad para realizar jugadas elaboradas, son aspectos positivos del juego. Además de competiciones enteras, ligas personalizadas y partidos rápidos, encontrarás opciones de entrenamiento con las que habituarte a la interfaz y hacer los partidos algo más llevaderos. Con un poco de práctica conseguirás eso que tan exasperante resultaba en la versión anterior del juego: avanzar unas yardas sin perder el balón. La mejor arma contra tu adversario es un gamepad de diez botones y la elección de la jugada adecuada. Una vez el balón en juego, ya sólo es cuestión de agilidad mental para hacer que funcione en la cancha lo que tan bien funcionaba sobre el papel. ¿Pase a los aleros o carrera solitaria del *quarterback*? Sólo tienes unos segundos para decidirlo.



En alta resolución

Gracias a la evolución de las consolas, podemos disfrutar de gráficos muy mejorados. EA Sports suele desarrollar juegos con filosofía multiplataformas que a veces se quedan cortos en su paso a PC, pero éste no el caso. Podrás disfrutar del juego en altas resoluciones, aunque deberás asumir que lo bueno está en el terreno de juego, ya que las gradas carecen de cualquier animación o movimiento. Se han incorporado transiciones día noche así como cambios climáticos.

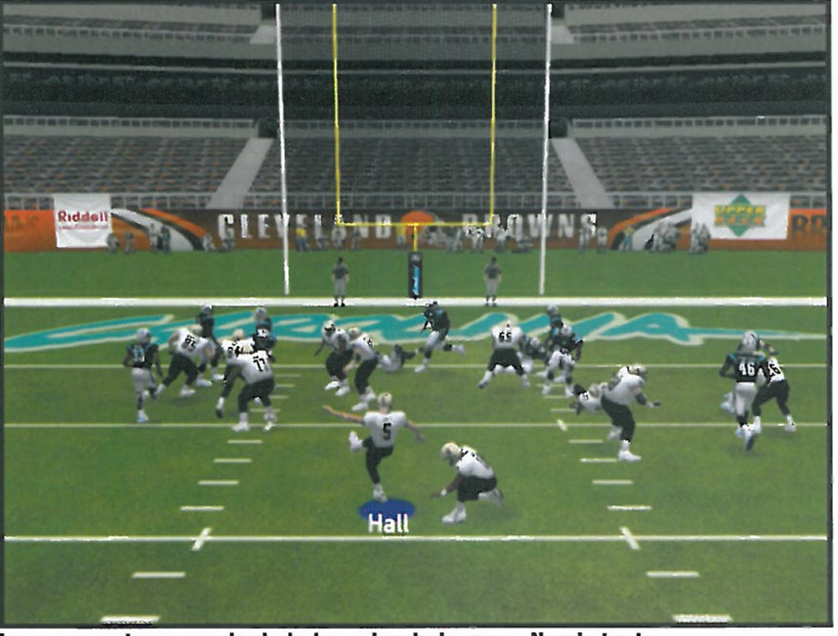
Pero lo más interesante del título es su ágil sistema de control y su modo estilo *arcade*, que deja abierta la posibilidad de improvisar si eres rápido y hace que los placajes sean menos frecuentes. Francamente espectacular y muy divertido.



Las animaciones cinemáticas rematan cada jugada. Verás los trompazos en primer plano.



Podrás incluso ver al yerno de Cruyff patear el balón. El chaval se defiende.



La nueva entrega es sin duda la mejor de la saga. No obstante, echarás de menos algunos detalles.

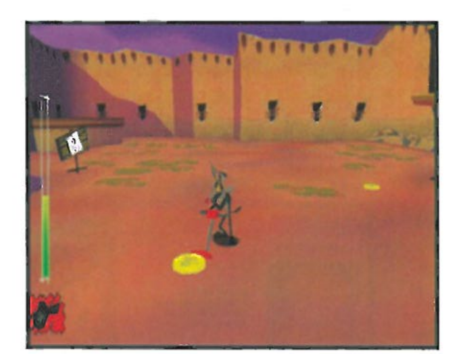
GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Infogrames • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

LOONEY TUNES Perro y Lobo

Al Coyote le persigue la mala suerte. Ahora que el Correcaminos y las barritas Mikado ya no significan nada para él, **se ha metido a ladrón de ovejas sólo para descubrir que tampoco esto se le da bien.**

Por J. Font

Cazar ovejas sin dislocarse ningún hueso puede parecer pan comido, pero ten en cuenta que vas a manejar al personaje más desgraciado de la historia de los dibujos animados: el Coyote. Superada su obsesión por cazar al despreciable Correcaminos, nuestro héroe participa en un programa de televisión en el que debe superar distintas pruebas, casi todas relacionadas con asaltar rebaños sin que el perro guardián se dé cuenta. Para conseguirlo debes acumular objetos, resolver sencillos puzzles y dialogar con otros personajes del mágico mundo de los Looney Tunes.



Es un *arcade* infantil con más bien poca miga, más apto para seres diminutos que para mitómanos incondicionales del Coyote y su lucha desigual contra el destino. Si llega a caer en tus manos, aborrecerás esa cámara absurda que se las arregla para entorpecer una y otra vez las acciones y sus gráficos te parecerán de saldo. Si te armas de paciencia y actitud benevolente, puede que disfrutes con alguno de los enigmas, un tanto disparatados, o comprobando que esta vez sí que funcionan los inefables productos ACME.

3,5

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla ✗ Voces ✗

GÉNERO: Aventura/Acción • **DESARROLLADOR:** Arxel Tribe • **EDITOR:** Cryo • **PRECIO:** 6.990 pesetas

CASANOVA EL DUELO DE LA ROSA NEGRA

Giacomo Casanova partió en busca de su padre y fue a parar a Venecia. Sorprendentemente, lo que allí encontró fueron góndolas voladoras y rompecabezas de tres al cuarto.

Por G. Masnou



Empuñad bien el sable, compañeros: esto es una aventura de duelos con espada ambientada en una Venecia renacentista con ¡góndolas voladoras! Aparte de esta licencia surrealista, la recreación de la ciudad de los canales parece bastante convincente y puedes admirar una enorme cantidad de calles, canales y mercadillos (incluso se ha recreado a la perfección el inconfundible bullicio de la Plaza de San Marcos). De todas formas, la pulcra ambientación no compensa la falta de un sistema de juego interesante para los jugadores mínimamente experimentados.



Como en *Alone in the Dark* o *Rustin Parr*, personajes en 3D deambulan por escenarios renderizados, sólo que aquí te dedicas a buscar información, interactuar con los personajes y batirte en duelo. En definitiva, se trata de una aventura gráfica sólo apta para jugadores ocasionales interesados en la Venecia renacentista.



4



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Monte Cristo • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 1.990 Pesetas

HAPPY HOUR

Puede que nadie te supere en la práctica del levantamiento de vidrio en barra fija, pero **¿a que no eres capaz de recordar los ingredientes de cien cócteles distintos?**

Por S. Sánchez

Te gustaría emular a Tom Cruise en *Cocktail* o entrar a trabajar en el bar Coyote? Quizás te gustaría antes poner a prueba tus reflejos y tu capacidad de concentración frente a una clientela virtual de lo más variopinta. *Happy Hour* te ofrece una pequeña barra bien surtida con todo tipo de bebidas alcohólicas y complementos para hacer un poco más apacible la noche a los clientes del bar en el que trabajas. El juego consiste en superar los objetivos que te fija el encargado de turno. Tarde o temprano te colapsarás, la partida se acabará y podrás comprobar si has superado tu récord de partidas anteriores.

Cada vez que llegue un cliente, deberás pedirle el carnet de identidad y comprobar que sea mayor de 21 años, detalle sin importancia que confirma lo que ya sabíamos: que el juego no es español. Si se cumplen los requisitos, toma el pedido. En caso contrario, llama al gorila para que amablemente eche del local al indeseable: en tu bar, si quieren agua, que sea del carmen. Como posiblemente no conozcas la receta de todos los cócteles que te piden, tienes una pequeña chuleta que te indicará los ingredientes y la cantidad de cada uno. A partir de aquí, el juego consiste en memorizar dónde está cada botella o ingrediente para no tener que repasar cada vez el inventario pasando el ratón por encima. Si pasado un plazo de tiempo has servido el mínimo de bebidas exigido, pasas a una fase de bonificaciones en la que irán apareciendo clientes sin parar pidiéndote un solo ingrediente. Selecciónalo y ofréceselo, cuantos más ingredientes correctos ofrezcas dentro del tiempo indicado más dinero extra tendrás para batir el récord de beneficios. Al acabar la fase de bonificaciones, sigue el juego normal y así hasta que finalmente cumplas con las expectativas.

Aquí se acaba *Happy Hour*, al menos en cuanto al juego en sí. Podríamos hablar de los clientes, como la *esnob* o el hombre prehistórico, que tienen su gracia hasta que los ves por tercera o cuarta vez y te das cuenta de que por muchas partidas que juegues tus clientes siempre serán los mismos. Si alguno te gusta en especial, tienes una opción de flirteo que, de salir bien, convertirá en a cliente en incluso más habitual que el resto. Pues nada, que eso es lo que hay. Y que nuestro sentido de la honestidad nos obliga a confirmarte que tal vez éste no sea el juego con el que llevas meses soñando.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe 16)
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

La idea de convertirse en barman virtual ya de por sí no levanta excesivas pasiones. Pero es que además el juego tiene menos miga que una barra de pan de porcelana: todo se limita a "disfrutar" de unos gráficos bochornosos mientras preparas cócteles absurdos para una clientela escasa y muy poco animada.

2



Si no conoces bien las recetas, sigue las instrucciones.

La parejita protagonizará alguna escena caliente, aunque nunca demasiado explícita.



La fase de bonificación tiene un desarrollo algo diferente al resto del juego.

¿te suena?



Muy pronto te sonará...



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Secuelas a lo lejos

Han sido tardes de alborozo para la comunidad de *Quake*. Su fiesta anual escondía, junto a nuevos vídeos de *Doom 3* y otros proyectos como *SoF 2* o *Jedi Knight II*, un secreto mayúsculo. Aunque la sorpresa había sido guardada con menos celo que los papeles de los juzgados marbellíes, el desarrollo de *Quake 4* conmocionó a toda la industria. ¿El motivo? Por segunda ocasión en pocos meses, id cedía una de sus franquicias para que otra compañía se encargase de diseñar una secuela. Con *Wolfenstein 3D*, pese a lo mítico de su nombre, la decepción fue menor, por la cantidad de pelo que hemos perdido algunos desde que el título original apareció. Pero, ¿*Quake*? Ese nombre que para algunos es religión ha sido dejado en manos de una compañía semidesconocida porque id prefiere trabajar en un proyecto que por ahora no tiene ni nombre.

Quake 4 ha sido dejado en manos de una compañía semidesconocida porque id prefiere trabajar en un nuevo proyecto

Nadie duda del talento de Raven Software, pese a que la calidad de los niveles en *Soldier of Fortune* despierte algunas sospechas, pero el hecho de que id Software sólo supervise su creación nos hace pensar en precedentes como la "asesoría artística" de Steven Spielberg en el último *Parque Jurásico* o el papel de Tim Burton en los *Batman* de Joel Schumaher. Confiemos en que los resultados sean algo mejores.

Aunque ahora viene a mi mente el divertido *MDK 2* creado por BioWare, que en muchos aspectos superaba la obra de Shiny. Ése podría ser el ejemplo a seguir. Porque tanto Legend Entertaiment (*Unreal 2*) como Raven tienen en sus manos algo más que un título de éxito seguro. Cada paso de ambas sagas supone una nueva revolución en la industria, y ése debe ser su objetivo final. Todo lo demás será decepcionante. ■

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font

Vuelva usted mañana

Aunque no sean los cobardes quienes escriben la historia, todo buen estratega sabe que una retirada a tiempo es, además de una victoria, más síntoma de inteligencia que de falta de valor. Tal vez los continuos retrasos que sufren los juegos más esperados se deban precisamente a eso: prudencia de buenos estrategas. A estas alturas ya deberíamos estar disfrutando con los personajes y nuevos escenarios de *Commandos 2*, pero en Pyro han decidido que esperemos un poco más. Su argumento es que quieren ofrecernos algo todavía mejor que lo que hoy por hoy tienen entre manos. Algo parecido le está ocurriendo a *Warcraft III*, pero en este caso los editores han optado por la muy inteligente táctica de no decir esta boca es mía. Así, cada nuevo retraso añade algo más de misterio a este título del que sí sabemos que va a utilizar un motor gráfico rediseñado de pies a cabeza.

Lo más estratégico que hemos podido hacer este verano es tomar posiciones junto a la barra del bar

Diseñar un juego de estrategia no es una tarea fácil. Equilibrar por completo las distintas facciones sin que por ello dejen de disponer de características y unidades propias es algo que muy pocos estudios de diseño han conseguido hasta la fecha. Todas estas dificultades bien pueden servir de excusa para uno, dos y hasta tres retrasos, pero el hecho es que lo más estratégico que hemos podido hacer este verano es tomar posiciones junto a la barra del bar. Menos mal que el último trimestre del año vamos a poder dedicárselo a *Commandos 2* y, con un poco de suerte, a *Stronghold* y *Empire Earth*. ■



jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

Juegos, dinero y merchandising

Con la memoria no se juega. Y menos con recuerdos tan sugestivos como los que inspira la primera trilogía de *Alone In The Dark*. Basta con volver a echar una partida a cualquiera de los tres juegos de esta saga, iniciada en el año 1992, para darse cuenta de lo bien que soporta el paso del tiempo. La trilogía de Hubert Chardot sigue siendo una experiencia digna de elogio.

Por desgracia, no hay quien se resista a la llamada del dinero. Así que en Infogrames han intentado un salto mortal con red (comercial pero no creativa) editando un nueva aventura sobre oscuridad y mansiones malditas. Y es que *Alone In The Dark: The New Nightmare* no es exactamente lo que podríamos llamar un videojuego, sino más bien un producto de merchandising más, como las camisetas, los pósters o las bandas sonoras de la saga.

Lo peor de The New Nightmare es toda la absurda pompa en que viene envuelto

Lo peor de esta nueva pesadilla es toda la absurda pompa en que viene envuelta. Los gráficos tienen que ser los más asombrosos (difícil después de ver maravillas como *Silent Hill 2*), los momentos cumbres deben atropellarse sin descanso, las nuevas criaturas tienen que ser más originales, monstruosas y vistosas que nunca. *The New Nightmare* plagia todos los errores de la saga *Resident Evil*. Es decir, presenta la historia de forma confusa, el desarrollo es repetitivo y no aporta absolutamente ninguna novedad respecto al primer *Alone In The Dark*.

Puede que sea mucho pedir que una tercera entrega de una serie con casi una década a cuestas ofrezca algo que de verdad valga la pena. Lo que sucede es que *The New Nightare* no sólo es mediocre, también apesta a oportunismo. ■

gmasnou@ixoiberica.com

CARRERAS

Por C. Robles

Del monitor al asfalto

Siempre he pensado que los videojuegos transmiten conocimiento, aunque el usuario no se dé verdadera cuenta de la información que asimila al pulsar los botones del pad. Sin embargo, ¿hasta qué punto un juego puede *transmitir* conocimientos reales, sensaciones, aprendizaje inconsciente? O, dicho de otro modo: ¿la experiencia como jugador puede salvarte la vida en un momento dado?

Esto es algo que jamás me habría preguntado en circunstancias normales, pero hace unos días me sucedió algo revelador. Conducía un coche potentísimo de propulsión —tracción trasera—, a un alto régimen de revoluciones, y pisé un poco más el acelerador para salir de una curva. Hacia la mitad del giro, me di cuenta de que el coche se estaba deslizando por el asfalto como una pastilla de jabón en el fondo de la bañera. ¡Había perdido la tracción del eje trasero sin querer, estaba derrapando! El rugido del motor era tan estruendoso que no oí el chirriar de los neumáticos hasta que no tuve el coche atravesado en medio de la calle, e inconscientemente, ejecuté un rápido contravolante para devolver su posición natural al vehículo, soltando levemente el acelerador. Con el contravolante, el coche derrapó en la dirección contraria y zigzagueó un poco hasta que logré salir de la curva sano y salvo. ¡Qué latigazos, fue divertidísimo! Cuando conseguí salir de allí, ileso, me di cuenta de que nunca me había sucedido nada parecido. Nunca había perdido la tracción y nadie me había enseñado cómo actuar si eso sucedía. Sólo mi PC. Ahora le debo mi vida, mi salud e incluso el perfecto funcionamiento de mi coche a mi adorado PC.

Ahora le debo mi vida e incluso el perfecto funcionamiento de mi coche a mi adorado PC

Quién sabe: puede que, si alguna vez unos terroristas árabes te secuestran y tienes al alcance una *PPK*, tus horas de jugador también te salven el pellejo. ■

crobles@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

Rumbo al mundial 2002

Parece que fue ayer cuando Raúl nos encaminaba hacia el Mundial de Francia. Cuatro años después, es el también madridista Íker Casillas quien se erige en símbolo patrio desde la carátula de *FIFA 2002*, el juego en que por fin EA Sports ha hecho caso a las peticiones de los incondicionales. No hablo de los mejores gráficos, efectos ambientales, sonido posicional 3D, comentaristas acertados, decenas de equipos auténticos, público enfervorecido, animaciones renderizadas y todo lo demás. Eso ya lo doy por supuesto pero, ¿qué hay del juego en sí? ¿Vale la pena que me haga ilusiones si ya tengo alguna de las ediciones anteriores? Esta vez la respuesta es afirmativa. El fútbol estriba ante todo en la libertad de movimiento de la pelota y *FIFA 2002* nos permitirá colocar el balón donde queramos, controlando la potencia y dirección del chut mientras nuestros compañeros se desmarcan. Lo gracioso es que es la misma fórmula que a mediados de los 80 hizo de *Match Day II* un clásico de los 8 bits, pero doy por buenos estos 15 años de espera si la pasión del deporte rey vuelve a fluir por nuestros dedos este otoño.

FIFA 2002 nos permitirá colocar el balón donde queramos, controlando la potencia y dirección del chut

Además, ya no podrás recorrerte el campo amparándote en los movimientos de habilidad del jugador, se ha refinado el sistema de tiro a puerta, el árbitro valorará si en una entrada dura hemos tocado el balón o no y podremos ejecutar paredes de ensueño. Añádele la opción de redefinir controles, vivir la fase clasificatoria para el Mundial de Corea y Japón, crear jugadores, equipos y ligas a nuestro antojo, sentir la fatiga de los futbolistas, disfrutar de nuevas recompensas y sobre todo enfrentarnos a una IA del equipo contrario fuera de serie. ¿Qué tendremos? El *FIFA* que queríamos. Esto es lo que yo llamo reinventar el fútbol. Menudo partidazo nos espera. ■



ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid

La carrera del siglo

BioWare ha vuelto a demostrar que en este género existen muy pocas compañías que puedan hacer algo de sombra a su indiscutible reinado. En el anterior número, coronábamos a *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* como vencedor absoluto entre los juegos de rol aparecidos durante el año pasado. Puede que más de uno no estuviese de acuerdo con el par de juegos que le acompañaron en el podio, pero seguro que la mayoría pensáis que *Baldur´s Gate II* fue el mejor.

Ahora, con el final del verano y el comienzo de un nuevo año lectivo, nos entra la duda de saber si BioWare volverá a repetir éxito en este nuevo curso. Analizando todos los datos disponibles, apostar por *Neverwinter Nights* parece una opción más que sensata. Tiene todo para convertirse en el juego estrella de la temporada, no en vano, ya lo bautizamos en su día como "el deseado". Pero, aunque parece que este juego parte con ventaja con respecto a sus más directos rivales, el plantel de candidatos promete, a priori, una dura lucha hasta la mismísima línea de meta.

Dungeon Siege, Wizardry VIII o The Elder Scrolls: Morrowind disputarán a Neverwinter Nights el título de mejor RPG de los próximos meses

La parrilla de salida se presenta de lo más jugosa. Ubicados en las diferentes calles y dejando espacio para posibles sorpresas de última hora, toman la salida aspirantes de la talla de *Dungeon Siege*, *Wizardry VIII* (mi apuesta personal), *Arcanum* y *The Elder Scrolls: Morrowind*. Es pronto para aventurarse a hacer quinielas pero, lo que está claro es que nos espera una temporada de lo más movida. El título de RPG del año está otra vez en juego y este año los rivales de BioWare parece que vienen con la lección aprendida. ■



jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

Simuladores en el siglo XXI

Recientemente fui partícipe de dos sucesos que me hicieron pensar sobre la influencia que la simulación doméstica tiene sobre la sociedad de principios del nuevo milenio.

Durante un vuelo de rutina, la azafata nos informó de que un pasajero tenía interés en ver la cabina del avión. Invitamos a este hombre de mediana edad a romper nuestro tedio y le informamos de que, lamentablemente, el mar de nubes bajas que cubría la zona de horizonte a horizonte no le permitiría ver el paisaje. Para nuestra sorpresa, el invitado dijo no estar interesado en el paisaje y comenzó a lanzar una rápida serie de preguntas técnicas y a leer los diferentes instrumentos. Enseguida supe reconocer en nuestro interlocutor a un aficionado a los simuladores de vuelo para PC.

Dos anécdotas me han hecho reflexionar sobre la creciente importancia de las simulaciones domésticas

Durante el regreso nos cruzamos con un vuelo inusual, compuesto por dos KC-135 y un RF-4C acompañados de un Eurofighter que seguramente efectuaba pruebas de repostaje en vuelo. Ante lo inusitado del encuentro, mi compañero y yo conversamos desenfadadamente sobre este avión que pronto entrará en servicio. Para su asombro, y recordando los buenos ratos que pasé volando el *EF-2000*, en una conversación de piloto a piloto le describí el Eurofighter con todo lujo de detalles técnicos y lo comparé con su rival comercial más directo, el F-22 Raptor, del que también volé un par de versiones para PC.

Mi conclusión es que afortunadamente estamos viviendo una época en la que, gracias a los simuladores domésticos, la aviación ha llegado a ser accesible al público a un nivel antes sólo permitido a los más expertos. Quizá en un futuro sean también los profesionales quienes vuelen con un ordenador. ■

magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Dando un respiro al módem

Con los efectos del terremoto Payne todavía recientes, uno no deja de plantearse de nuevo la relativa importancia que tiene el modo multijugador en algunos juegos. No es la primera ni será la última vez que un juego merece todos los halagos posibles a pesar de haber obviado el no tan imprescindible juego en red. Sin duda hubiese sido impresionante poder realizar un *deathmatch* con *Max Payne*, aunque prescindir del modo "bullet time" quitaría al juego gran parte de su encanto. A pesar de todo, el señor Payne ha sabido aprovechar el poder de difusión de Internet a su favor, ya que la enorme cantidad de modificaciones que pueden encontrarse en la Red para este juego hace que su corto argumento no sea un recuerdo demasiado doloroso.

La alianza entre juego en solitario y juego *online* funciona también en el sentido inverso. Centremos por un momento la atención en el actual rey del juego multijugador, *Counter-Strike*. La evolución de este juego es algo inusual. Empezó como *mod* multijugador del juego *Half-Life*, y ahora Valve Software va a convertirlo en un juego con campaña para un solo jugador con enemigos controlados por el ordenador, como si se tratara de un *Rainbow Six*. Y no son los únicos, ya que BioWare va a incluir en su juego de rol *Neverwinter Nights* una campaña para un solo jugador con 20 misiones que pondrán a prueba el potencial del editor de niveles que va a incluir su juego. Estos ejemplos son una muestra de la perfecta alianza que forman los modos de juego en solitario y multijugador. Es cierto que la Red y sus partidas a muchas manos nos ayudan a socializarnos, pero ¿quién no necesita de vez en cuando pasar un buen rato a solas con y contra su PC? ■

Algunos títulos siguen mereciendo elogios unánimes pese a no incorporar opciones de juego en red

sergis@ixoiberica.com

¿Cuántas batallas hacen falta para ganar una guerra? Porque cada billete ahorrado es una pequeña batalla que ayuda a tapar el agujero de nuestros bolsillos. Sin duda, **los juegos de línea económica son un gran aliado en la contienda del día a día**.

AGE OF EMPIRES 2 GOLD

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ensemble Studios
EDITOR: Microsoft
PRECIO: 6.990 pesetas



En la segunda entrega de este clásico de la estrategia el Imperio Romano no es más que un brumoso recuerdo. En esta secuela ambientada en épocas un tanto más recientes puedes elegir entre francos, celtas, persas, vikingos, mongoles, bizantinos... y así hasta 13 civilizaciones, todas ellas muy bien reproducidas. Y eso no es todo, ya que también dispones de campañas históricas independientes que te permiten, por ejemplo, guiar al ejército de William Wallace en su lucha por la libertad o expulsar a los ingleses de Normandía y Bretaña con la entusiasta tropa de Juana de Arco. En *Age of Empires 2: The Age of Kings* la gestión y el desarrollo tienen su importancia, pero el acento está puesto en los crudos y casi continuos combates que enfrentan a unas civilizaciones con otras. Además, los gráficos mejoran notablemente con respecto a la primera entrega y algo parecido pasa con la interfaz. La edición Gold que ahora se pone a la venta incluye el título original, *The Age of Kings*, y su aclamada expansión, *The Conquerors*. Toda una lección de historia imperial y bélica.

RUBGY 2001



Aunque el Mundial de rugby suele pasar desapercibido en las pantallas españolas, en países como Francia, Gran Bretaña, Irlanda, Australia o Nueva Zelanda es uno de los acontecimientos deportivos del año. Este notable simulador deportivo nos permite reproducir tan magna competición, con sus 20 equipos y sus más de 600 jugadores.
Género: Deportes Precio: 2.990 pesetas

MÓNACO GRAND PRIX



Mónaco Grand Prix es el título de la feliz secuela de *F1 Racing Simulation*, el simulador de F1 con que Ubi Soft se atrevió a amenazar la hegemonía de Geoff Crammond. Conducción equilibrada y buenos gráficos para un juego al que tampoco faltan licencias oficiales.
Género: Carreras Precio: 2.995 pesetas



EVERQUEST

FICHA

GÉNERO: Rol on line
DESARROLLADOR: Verant Interactive
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 2.995 pesetas





Se trata de uno de los pioneros, tal vez el primer juego que demostró que los juegos de rol *on line* no tenían por qué ser pretenciosos tostones con gráficos de saldo. En cualquiera de los mundos de *Everquest* conviven a diario hasta 1.500 jugadores que desarrollan sus personajes con total libertad, se asocian, se enfrentan o se dedican a pasear despreocupadamente si es eso lo que les apetece.

Con *Everquest* se acabaron los espantosos píxeles y los deformes *sprites* que avanzan a espasmos, como en las películas mudas. *Bugs* al margen, este juego ofrece todo lo que un internauta con imaginación puede desear: mundos eternos que durarán hasta el día del Juicio, conceptos revolucionarios, adictividad increíble, y lujosos gráficos en 3D. Su único pero es la cuota mensual, aunque cada vez son más los jugadores españoles que se atreven a apostar por los RPG *on line* venciendo prejuicios que hasta muy poco dificultaban la popularización de este fascinante género.

QUAKE II



En nuestro número de diciembre del año pasado te informábamos del inminente paso de *Quake II* a la línea Xtreme. Falsa alarma: con los juegos de id Software pasa como con los discos de los Beatles, son clásicos absolutos y tardan un mundo en pasar a línea económica. Pero esta vez va en serio. Si eres nuevo en el universo *Quake*, vale la pena que tengas en cuenta que el juego parte de cero, olvidando todo lo que ocurría en la entrega anterior. Te pondrás en la piel de un marine especial enfrentado a la más perversa y astuta de las hordas alienígenas. Se trata de ir recogiendo armas cada vez más potentes, familiarizarte con los escenarios, masacrar sin piedad a cuantos se crucen en tu camino y... disfrutar del espectáculo.

No será el más intelectual de los juegos, pero sí uno de los más viscerales, coloristas y, en definitiva, divertidos que jamás asomaron a un PC. Para algunos, la obra maestra de id Software, para otros, un paso minúsculo en la evolución de la saga *Quake*. Y para todos, un clásico incuestionable que encontró su verdadera dimensión en las partidas multijugador.

XCITING GAMES



Dos juegos de diferentes estilos que tienen en común una más que correcta factura. Tal vez la estrella del *pack* sea el completo simulador *International Rally Championship*, un digno competidor de los pesos pesados del género gracias a sus nueve prototipos de competición, Mitsubishi Lancer Evolution y Nissan Almera GTI incluidos. La alta configurabilidad y la variedad de modos de juego hacen el resto.

En cuanto a *ACM 1918*, el juego que completa el lote, decir que se trata de un simulador de vuelo estilo *arcade* ambientado en la Primera Guerra Mundial. Se divide en 25 niveles que permiten realizar acciones tan excitantes como derribar un zepelín o escoltar un bombardero aliado a través de cielos infestados de Fokker alemanes.



CIVILIZATION: CALL TO POWER

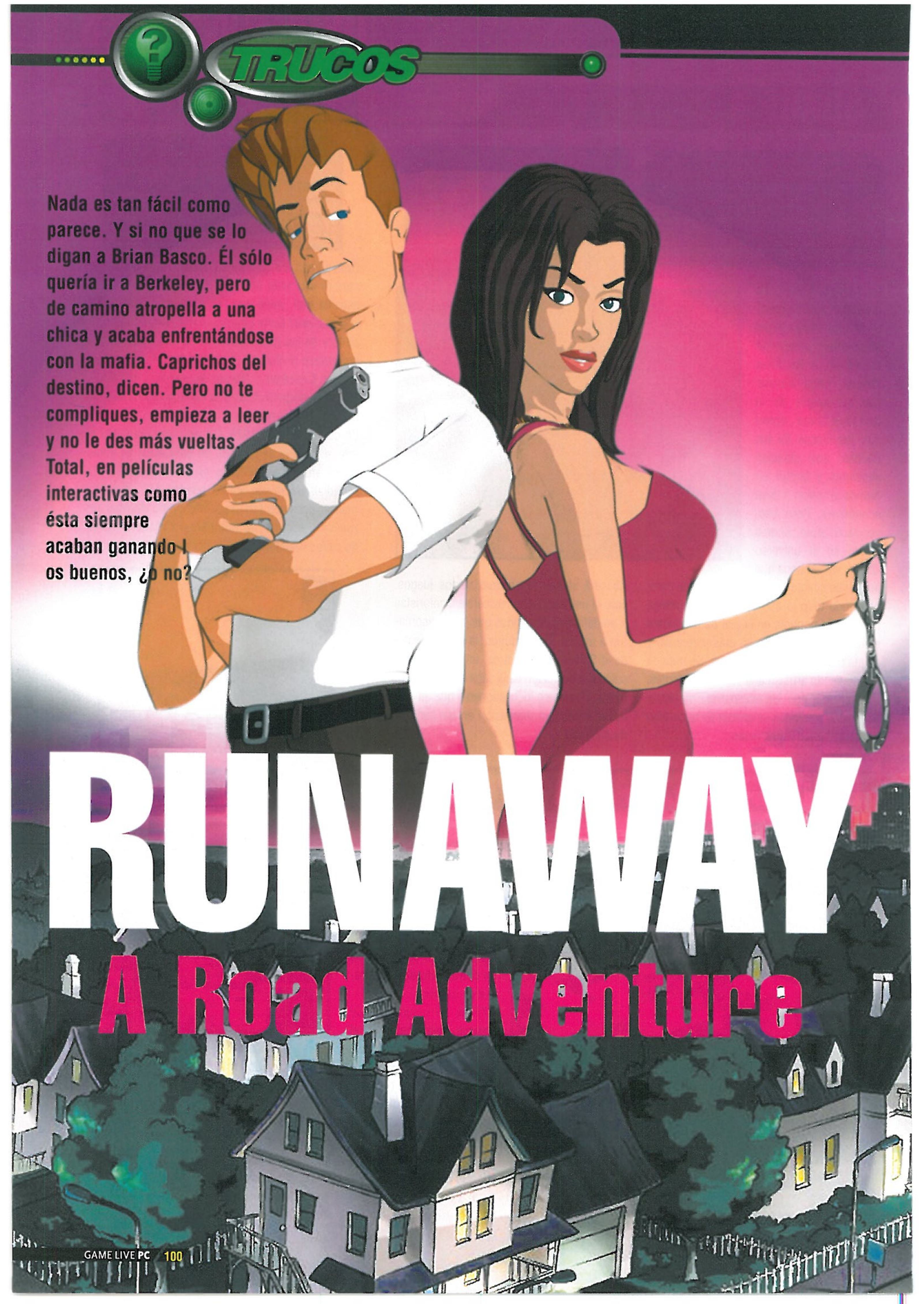
FICHA
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Activision
EDITOR: Proein
PRECIO: 3.495 pesetas



Con *Call to Power*, Activision tomó las riendas de la popular serie *Civilization*, un clásico de la estrategia por turnos que Sid Meier había convertido en la saga más vendida de la historia del género. Su principal aportación fue mejorar el sistema gráfico y dar mayor importancia a los aspectos diplomáticos en detrimento de los puramente bélicos.

CTP es un juego de muy notable dinamismo, en el que la correlación de fuerzas puede cambiar decisivamente de un turno a otro. El nivel de dificultad de las partidas contra rivales guiados por la IA aumentó en esta entrega, ya que la máquina suele partir con mayor cantidad de oro y ciudades adicionales y utiliza con frecuencia y casi total impunidad unidades como los Ecoterroristas, que destruyen las Maravillas de las civilizaciones rivales en ataques sorpresa muy difíciles de detec-





Nada es tan fácil como parece. Y si no que se lo digan a Brian Basco. Él sólo quería ir a Berkeley, pero de camino atropella a una chica y acaba enfrentándose con la mafia. Caprichos del destino, dicen. Pero no te compliques, empieza a leer y no le des más vueltas. Total, en películas interactivas como ésta siempre acaban ganando l os buenos, ¿o no?

RUNAWAY

A Road Adventure

CAPÍTULO 1
DESPIÉRTAME ANTES DE MORIR

1 Estás en el hospital. La chica a la que has atropellado, Gina, te ha contado una historia que de tan extraña parece ser cierta. Tal vez sí que corre peligro, así que no estará de más que te quedes a protegerla de sus presuntos perseguidores.

2 Inspecciona la habitación. Recoge la caja de pastillas y el vaso roto que hay en la mesilla, junto a la cama. Échale un vistazo a la taquilla en la que los pacientes guardan sus pertenencias. En lo alto descubrirás la mochila de Gina. Hazte con ella. Ahora coge las sábanas limpias que descansan sobre la cama vacía.

3 Dirígete al baño. Recoge la botella de alcohol que está en la repisa, junto al espejo. Luego abre la papelera y hazte con el rotulador sin tinta.

4 Vuelve a la habitación. Echa un vistazo al papel que cuelga en la puerta del baño. Es un plano que te descubre un nuevo escenario: el almacén. Puedes acceder a él a través de la ventana. Ármate de valor y date un paseo por la cornisa rumbo a tu nuevo destino.

5 Ya estás en el almacén. Prepárate bien para observarlo todo detenidamente, ya que algunos de los elementos puede que te pasen desapercibidos. Si no los descubres a la primera, insiste: desliza el cursor por las zonas que te indicamos. Vale. Lo primero que puedes hacer es coger la cabeza del muñeco de anatomía. Ahora mira el archivador. En la parte de arriba encuentras un vademécum. Si miras con calma el cajón abierto, descubrirás una hoja que sobresale: se trata de una ficha médica en blanco.

Es hora de investigar las estanterías de la izquierda. Allí encontrarás un spray y una caja de jeringuillas. Coge una. En el medio de las dos estanterías, en el suelo, hazte con una almohada. Ya tienes todo lo que te interesa. O casi todo.



Por fortuna no estás en el hospital para darte una ducha.

6 Vuelve a la habitación. Como habrás adivinado, el plan es más o menos el siguiente: confeccionar un muñeco y hacerlo pasar por Gina cambiando las fichas médicas. Pero aún faltan un par de detalles. Lo primero que harás será recargar el rotulador. Para ello dirígete al inventario, combina el alcohol con la jeringuilla vacía. Una vez llena, usa esta última con el rotulador.

El rotulador ya está listo para escribir. Úsalo ahora para rellenar la ficha médica vacía. Ahora sólo tienes que intercambiar las fichas.

Segunda parte del plan: el muñeco. Inspecciona el bolso de Gina. Un primer vistazo te revela una caja de cerillas. Si lo vuelves a mirar conseguirás una peluca. Pónsela a la cabeza del muñeco de anatomía. Ahora que ya tiene un aspecto mucho más "humano" puedes usarla en la cama vacía. El resultado no está del todo mal.

7 Respira un poco más tranquilo y dirígete al baño. Oirás una serie de disparos. Al salir descubres que la historia de Gina era cierta: alguien intenta asesinarla. Por fortuna tu muñeco engañó a los malhechores. Lo que debes hacer ahora es despertar a la chica y abandonar lo antes posible el hospital. Pero esto no es tan fácil. Los médicos le han administrado un calmante fortísimo y está profundamente dormida.

8 Consulta el libro que has conseguido en el almacén y descubrirás que sólo una ducha de agua fría puede despertarla de su letargo. Ahora fíjate bien en el techo: hay una espita contra incendios. Coge el bote de spray y úsalo sobre ella. La mala suerte quiere que una de las cerillas caiga sobre la cama, provocando un incendio. Pero por lo menos has cumplido tu objetivo. Es hora de largarse muy lejos de aquí.

¿Ves esa bolsa sobre el armario? Puedes apostar a que contiene algo interesante.

No tiene muy buen aspecto. Pero te será útil.

CAPÍTULO 2

EL EXTRAÑO CRUCIFIJO



Agota todas las líneas de diálogo. Hablando se resuelven muchos problemas.

1 Después de que Gina te haya embaucado para que sigas a su lado (¿es que pensabas que ibas a hacer lo contrario?), te vas a Chicago a averiguar algo más sobre el crucifijo que el padre de Gina le entregó poco antes de morir.

En el despacho de tu amigo Clive mantienes una interesante conversación. Las noticias son buenas o, al menos, eso parece. En el museo disponen de un escáner de última generación que puede fechar y situar el lugar de origen de cualquier pieza, pero el crucifijo debe ser restaurado antes de pasar el análisis del escáner y la única mujer capaz de hacerlo, la doctora Olivaw, está tan ocupada dando los últimos retoques a una exposición sobre los mayas que conseguir que se ocupe de tu crucifijo es poco menos que imposible. Aun así, tendrás que intentar convencerla.

2 Sal de la oficina de Clive y dirígete a la de la doctora Olivaw. Es una mujer tan extraña como estresada. De la conversación que mantienes con ella sacas en claro dos cosas: que una pieza de gran valor artístico, la máscara de Uxitzá, se encuentra en una cámara especial del laboratorio y que jamás restaurará tu crucifijo. Como las palabras surten poco efecto en la doctora, es mejor pasar a la acción.

3 Inspecciona el despacho. Coge la extraña brocha que está junto a la máquina de agua. Luego dirige tus pasos hacia el maletín, a la derecha del esqueleto. Hazte con el barniz. Échale ahora un vistazo al láser. Parece que no tiene potencia suficiente. Puede que un rubí sirva de ayuda. Antes de salir del taller coloca el crucifijo sobre la estantería situada junto a la doctora Olivaw. A cambio recibirás un extraño objeto maya.

4 Ahora sal. A la derecha del taller está la puerta del laboratorio. Para franquearla necesitarás un código de acceso. Desciende a la planta baja. Allí hablarás con Willy, el encargado de la limpieza, un chico que tiene tanto tacto como educación, o sea, ninguno. El tal Willy es un pozo de sorpresas. Se dedica a un extraño negocio y busca clientes, así que te entrega una tarjeta que coges gustosamente. Mientras hablas con él suena su móvil.

5 Tras la conversación ves cómo Willy sube a la primera planta y entra en el laboratorio. Conoce la clave de acceso, así que espera escondido en una habitación a que salga del laboratorio. Después sal y usa el barniz sobre el panel de control de acceso al laboratorio de análisis.

6 Utiliza el teléfono que está cerca de la puerta del laboratorio y llama a Willy. Escóndete para no encontrarte con él. Cuando tengas vía libre, utiliza la brocha que encontraste en el laboratorio de restauración (unos polvos de talco) sobre el teclado. Así averiguas los números para marcar, pero no el orden en el que deben ser pulsados. Ahórrate el esfuerzo, te lo decimos: 8137. Entra y coge la llave que está junto al botiquín, a la izquierda de Brian. Es una vieja llave que pertenece a Clive. No puedes abrir la cámara en la que se encuentra la máscara, ya que tienes que pasar un control de voz.

7 Sal del laboratorio y regresa la despacho de Clive. Coge los libros que descansan sobre el escritorio. Descubrirás una hendidura en forma de X. Una inspección más minuciosa te indica que es el ojo de una cerradura, así que usa la llave de Clive que acabas de encontrar para que se abra un compartimento secreto del escritorio en cuyo interior hay varios objetos. Sólo uno nos interesa: la grabadora.

Willy te ayudará mucho más de lo que él cree.



El despacho de Clive es un lugar lleno de sorpresas.

8 Vuelve junto a la Doctora Susan Olivaw y usa la grabadora sobre ella. Hecho esto, nos encaminamos de nuevo al laboratorio. Al usar la grabadora en el botón de la cámara descubres que la pila se ha agotado. Sin salir del laboratorio, avanza hacia el final, hasta que estés frente a una bombona de nitrógeno líquido. Busca un cazo que hay a la izquierda, colgando de la pared. Cógelo y combínalo en tu inventario con la pila. Usa el cazo con la pila en la botella de nitrógeno líquido. La pila se recarga. Métela en la grabadora y abre por fin la cámara térmica, donde debes hacerte con la máscara rápidamente. Cuando la tengas en tu poder, extrae el rubí empleando el extraño objeto maya.

9 Vuelve una vez más al laboratorio de la doctora Olivaw. Engarza el rubí en el escáner y contempla los resultados. Devastadores. La pieza en la que estaba trabajando la doctora salta por los aires hecha añicos. La doctora no se lo toma precisamente bien y lo poco que logra balbucear es que necesita un café. Habrá que dárselo.

10 Sal del laboratorio con esa intención y cruza el pasillo hasta llegar a la máquina de café, situada un poco más allá del despacho de Clive. Examinándola e intentado sacar un café compruebas que las existencias de la máquina se han agotado.

11 Baja a hablar con Willy y dile lo de la máquina. Es imposible conseguir que la rellene, así que tendrás que apañarte. Sin salir de la planta baja avanza hacia la derecha y entra en la zona de la exposición maya. Examina los objetos que reposan a los pies de una de las estatuas. Recoge el café en grano y muéstraselo a Willy.

12 No le vale porque tiene que ser café molido, así que sube a la planta superior y franquea una vez más la puerta que te conduce al laboratorio de restauración. En la mesa donde trabajaba la doctora Olivaw descubres un torno. Usa el café



En la exposición encontrarás el café que estás buscando.

en grano sobre él. Ahora tienes café molido. Muéstraselo de nuevo a Willy.

13 El chico está hecho un sibarita y dice que sólo podrá rellenar la máquina con el café que compra siempre, así que asciende al primer piso y mira la papelera que hay a la derecha del despacho de Clive. Coge el paquete de su interior. Rellénalo con el café molido y vuelve junto a Willy para dárselo. Por fin. El joven rellena la máquina de café.

14 Coge un vaso de la máquina y hazle una última vista a la doctora Olivaw. Dale su dosis de cafeína. Poco después consigues el crucifijo. No lo pienses más y úsalo en el escáner del laboratorio en el que estaba la máscara de Uxitzá. El descubrimiento es más confuso que revelador: el crucifijo procede de la tribu de los Hopi, nativos de Arizona. Cuando todavía estás reflexionando sobre tu descubrimiento Clive irrumpe en la sala. Nada parece indicar que te conduce a una emboscada.

CAPÍTULO 3

LA GRAN EVASIÓN



Esto no es el rodaje de *Priscilla, la reina del desierto*. Aunque lo parezca.

1 Estás en una cabaña destartalada y te han quitado los objetos. En la habitación contigua Gustav el tuerto y Feodor se empeñan en sonsacarle algo a Gina. La cosa no tiene buena pinta, así que comienza la exploración. En una estantería que hay en la pared, al lado de un teléfono, das con un spray. Cerca de la caja fuerte encuentras un fuelle. Avanza hasta el final de la habitación y hazte con la barra de hierro apoyada en la estantería, el pomo que hay en el suelo y el trapo que está sobre un bidón.

2 Ahora hay que salir de la cabaña. Aunque intentes mover el congelador, es muy pesado y no se desplazará ni un centímetro de su sitio. Abre la tapa y comprueba que está repleto de cubos de hielo que tendrás que descongelar. Lo primero que debes hacer es desenchufar la máquina (el enchufe está en uno de los laterales). Consulta el inventario, combina el trapo con el spray limpiador y úsalo sobre la ventana para eliminar la gruesa capa de mugre y que la luz del sol se proyecte sobre el hielo. Abre el desagüe (junto al enchufe) y vacía el agua. Ya puedes moverlo. Verás una trampilla con un candado que puedes abrir con la barra.



Busca y vuelve a rebuscar porque eso te salvará el pellejo.

3 Ya estás fuera. Te encuentras con un grupo de *drag queens* en una situación tan delicada como la tuya. La desesperación hace extraños aliados y las chicas se comprometen a echarte una mano. Ideas un plan: llamar la atención de los matones para que salgan de la cabaña, rescatar a Gina cuando estén fuera, hacer algo para encerrarlos y buscar un medio de transporte que te lleve a ti, Gina y las chicas muy lejos de allí. Manos a la obra.

4 El lugar en el que te encuentras cuenta con varias zonas: el autobús de las *drags*, un hangar, la cabaña de los matones, el pozo de petróleo y el cementerio de aviones. Al hablar con Lula caes en la cuenta de que es un famoso ex jugador de la NBA. Inspecciona el baúl y descubrirás un balón de baloncesto desinflado y descosido. Entra en el autobús, revisa los estantes de la derecha y coge una barra de labios y las gafas de sol. Sal al exterior y pídele el spray bronceador a Mariola, que se niega a prestártelo.



Una ametralladora, por vieja que sea, puede ser lo que estás buscando.

5 Dirige tus pasos al campo petrolífero y usa las gafas sobre un charco de petróleo que se distingue a cierta distancia. Vuelve al bus y dale el cambiazo a Mariola: coge sus gafas y sustitúyelas por las tintadas. Ahora sí podrás coger el spray. Vete a la cabaña de los matones y recoge el cubo que hay bajo la casa.

6 Visita a continuación la zona del vagón abandonado y entra en el tren. A tu derecha verás un cubo del que puedes conseguir un tornillo. Combínalo con el pomo. Al final del vagón distinguirás un cubo de pólvora en el que están inscritas tres X. Usa el cubo del inventario sobre él y, a continuación, el pomo. Luego recoge el cubo. Combina en el inventario el pintalabios con la pólvora y obtendrás una bala perfecta. Después, vuelve al bus de las *drags*, coge todos los pintalabios y combínalos con la pólvora.

7 Camina hacia el cementerio de aviones, coge la ristra de balas vacía y un casco de la Segunda Guerra Mundial que encontrarás en el ala del avión. Usa el aceite bronceador de Mariola para engrasar la ametralladora. Entra en el inventario y coloca las balas sobre la ristra. A continuación pon la munición en la ametralladora.

8 Vuelve de nuevo al bus de las *drag queens* y mira debajo de la cama. Hay un objeto que sobresale, un aspirador. Luego vete al fondo del autobús y charla con Carla. Te hablará de unas pastillas que mezcladas con alcohol dejan fuera de combate al más pintado. Por desgracia no tiene más, pero una de las pastillas se ha colado por la rendija que hay en el suelo de la caravana. Terminada la conversación, recoge la aguja y el hilo que hay en una silla a la derecha, cerca de unas botas. Después, usa el aspirador para conseguir la pastilla.

9 Sal y dirígete hacia el hangar. Un musculitos custodia la zona. Si miras por la rendija de la puerta, verás que dentro hay un helicóptero. Entra en el hangar. Desde allí verás cómo el chulo se dedica a beber cerveza y a tirar las botellas vacías en un bidón. Intenta introducir la pastilla en el bote de cerveza que está bebiendo cuando lo deje sobre el bidón. Es demasiado arriesgado, así que deberás conseguir que Lula lo distraiga.

10 Vuelve a donde está la *drag* y conversando descubrirás que se trata de un ex jugador de la NBA que desapareció misteriosamente. Entra en el inventario, cose el balón de baloncesto con el hilo, hínchalo con el fuelle y lánzaselo. La simple presencia de una pelota despierta al jugador que todavía lleva dentro y se deja convencer para que distraiga al musculitos.


Hambre voraz. A las hormigas del desierto no hay quien las pare.

11 Cuando el chulo esté ocupado jugando con Lula, mete la pastilla en la lata. La droga surte efecto inmediatamente, así que ya tienes transporte para darte a la fuga. Con el musculitos casi fuera de combate, puedes inspeccionar la zona adyacente al hangar con total tranquilidad. Usa la barra de hierro sobre la moto. Al golpearla se desprenderá el estribo y lo podrás recoger. Hazte también con el bote vacío. Después, el chulo te da una valiosa información: las hormigas de la zona se pirran por la crema de cacahuete.

12 Regresa al vagón y abre uno de los barriles que tienes enfrente con la palanca para coger los cacahuetes pelados. Vuelve al bus de las *drags* y fíjate en el eje al que le falta la manivela. Está cerca de los estantes en los que has cogido el pintalabios. Usa en él el estribo de la moto y después gíralo. La puerta del bus se cierra y deja al descubierto un bolsillo. En su interior está la llave de la nevera, que no dudas en abrir. Dentro hallarás un bote de mantequilla. Accede a tu inventario, combina los cacahuetes pelados con el casco y después añádele la mantequilla. Sólo falta derretirlo para tener una sabrosa crema de cacahuete.

13 Dirígete a la cabaña de los matones y métete dentro. Pon el casco sobre el congelador. El sol incide directamente sobre la mezcla, derritiéndola en pocos segundos. Ahora tienes que volver a la zona del vagón abandonado. Fíjate en la caseta que encuentras nada más entrar en la zona. Usa la crema de cacahuetes sobre ella. Un ejército de insaciables hormigas la reducirán a serrín en cuestión de segundos, dejando al descubierto explosivos que no dudas en recoger. El sitio idóneo para colocarlos es en el pozo petrolífero. Hazlo, claro. El plan se pone en marcha. Acomódate porque merece la pena.

CAPÍTULO 4
ENCUENTROS EN LA CUARTA FASE

1 Poco después de llegar a la zona donde supuestamente habitan los indios hopi, Gina sufre un accidente. Cuando todavía no te has repuesto de la pérdida de tu amiga aparece Wupuchin, el último jefe hopi. Te dice que el crucifijo de Gina no es en realidad tal cosa, sino una llave. Después de su desaparición entras en el pueblo, Douglas Ville, donde te encontrarás con una desagradable sorpresa, ya que una mujer te recibe a tiros. Por suerte todo quedará en un susto.

2 Hablas con Sushi, que te dará información sobre el lugar en el que te encuentras. Antes de adentrarte en el pueblo, lo mejor es que inspecciones los alrededores. Hay varias zonas: Douglas Ville, la casa de Mamá Dorita, la mina abandonada y un cráter. Allí es a donde te diriges. Conoces a Joshua, un extraño personaje empeñado en ser abducido. Para ello ha construido una extraña máquina que, por desgracia, no funciona. Conseguir que el cacharro arranque será tu primera misión.

3 Vete al pueblo. Hay varios sitios en los que puedes investigar: el hotel, la casa del sheriff, el banco, la zona de la locomotora y el salón, situado justo a la derecha de la entrada al pueblo. Inspecciona una carreta abandonada que hay junto al hotel. Tiene una correa que no puedes coger. Vete al banco e inspecciona las estanterías. Verás un objeto metálico que puede ser útil pero que tampoco puedes coger. Un poco más adelante, sobre la mesa de despacho, encuentras un sello. Regresa al hotel y habla con Suhi. Después dirígete de nuevo al banco y coge el objeto que estaba en las estanterías. Se trata de una grapadora.


Hecha una ojeada a las zonas del mapa antes de entrar en acción.



Esa masa de músculos y grasa se llama Óscar. Un poco corto, pero buena persona.

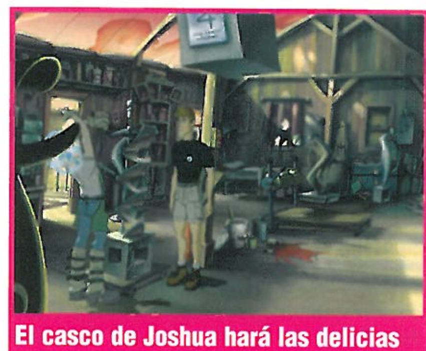
4 Ahora vete al salón. Inspecciona el cuartito que verás al lado de las escaleras. Encuentras un elemento útil: tijeras de podar. Sal al exterior y cruza la calle hasta estar frente a la carreta. Usa las tijeras de podar para cortar la correa. Vete al cráter y dásela a Joshua. Brian dirá que es necesario unir los dos cabos antes de dársela. Para hacerlo, usa la grapadora. Una vez unidos, dásela a Joshua. Espera a que la coloque (entra y sal en la zona). La solución no es tan fácil. El amante de los extraterrestres necesita una llave para poder desenroscar la rueda de la moto.

5 Vete al salón y, antes de subir a la segunda planta, recoge una maceta que está semioculta bajo las escaleras. Sube para hablar con Saturno, una suerte de artista pedante y falto de inspiración, y pedirle la llave. Te dice que la cojas del panel de herramientas, aunque cuando vayas a buscarla verás que no está allí. Habla de nuevo con él. Se había despistado y tenía la llave en su poder. Te la lanza, pero la mala suerte quiere que la herramienta se cuele por la ventana y caiga en la calle. Baja para saber dónde ha ido a parar. Está en un abrevadero realmente apestoso, así que tendrías que ser muy valiente para meter ahí la mano.

6 Sube otra vez al taller de Saturno, sal a la terraza y recoge un cepillo de lija del suelo, cerca de una puerta. Después tira la maceta a la calle y baja para ver si el plan ha dado resultado. Ya puedes llevarle la llave a Joshua. Espera a que coloque la correa (sal de la zona y entra).

7 Más problemas: Joshua necesita gasolina para la moto. Saturno parece ser de nuevo la solución perfecta, así que vuelve a su taller. Para poder conseguir la gasolina tendrás que darle a cambio una obra de arte.

8 Vete a la casa de Mamá Dorita. Junto al pozo encontrarás una extraña piedra con un agujero en el medio. Luego acércate a la


El casco de Joshua hará las delicias de Saturno. Pobrecillo.

puerta y habla con Óscar, un grandullón que masca tabaco. Camina un poco hacia la izquierda para recoger un cuenco que está cerca de unas escaleras de mano. Vete al taller de Saturno y dale la piedra. El intento no cuela. Usa el cepillo de lija sobre la piedra para pulirla y dásela de nuevo. Tampoco cuela. Entra en el inventario y combina la piedra con el ámbar. Esta vez Saturno queda fascinado ante tu "obra".

9 Los problemas siguen sin solucionarse, ya que la gasolina de Saturno es de fabricación casera, gasolina concentrada. Para conseguir la que necesitas deberás mezclar 40 cm3 con un litro de agua. Tienes a tu disposición dos medidores, uno de 50 cm3 y otro de 30 cm3, así como una botella de vino vacía con capacidad para un litro. ¿Recuerdas los problemas del colegio? Pues manos a la obra.

Lo primero que hay que hacer es usar la botella de vino vacía sobre el bidón de agua del taller. Llena de gasolina el medidor de 50. Acto seguido vacíalo en el de 30. El medidor de 50 contiene en estos momentos 20 cm^3. Ahora vierte el líquido del de 30 en el bidón de gasolina. Los 20 cm^3 que tienes ahora debes meterlos en el medidor de 30. La situación en estos momentos es la siguiente: el de 50 está vacío, mientras que en el de 30 tenemos 20 cm^3. Llena de nuevo el medidor de 50 hasta los topes y pásalo después al de 30. Voilà. Acabas de obtener los 40 cm^3 que necesitabas. Sólo queda mezclarlos con el agua. Ya tienes la gasolina.

10 Corre al cráter y rellena el depósito de la moto. La idea funciona. Un último reto: encontrar la combinación que abra la puerta dimensional. La clave es la siguiente: DO SOL MI SI LA. Una luz se abre en el cielo y Joshua desaparece. Recoge su casco y, antes de marcharte, inspecciona la tienda del abducido. Allí encuentras dos valiosos objetos: una cuerda de escalar y una linterna.

11 Dirígete a la mina, cuya entrada está taponada por una enorme piedra. Muévete un poco hacia atrás hasta que veas una aceitera apoyada contra una roca y recógela.

12 Visita la oficina del sheriff. La puerta de la celda está cerrada. El único objeto que merece la pena de esta habitación son unos tarugos de madera situados en una esquina, justo al lado de la estufa. Para averiguar algo más sobre el cadáver que hay en la celda vete a hablar con Sushi. Descubrirás que el esqueleto es de un médico y que los planos de la mina están en el sótano del banco.

13 Vete al taller de Saturno y rellena la aceitera en el bidón de agua. Luego dirígete a la locomotora, entra en la cabina y mete la leña en la caldera. Después salta de la cabina y vierte el contenido de la aceitera en la boca del depósito del agua. Tendrás que repetir esta operación hasta que Brian diga que ya es suficiente.

14 Cuando el depósito esté lleno, vuelve una vez más al taller de Saturno y pregúntale donde consigue las piedras que usa para sus esculturas. Le ayuda Óscar, al que le fascina el tabaco de mascar mentolado.

Recuerda la información. Terminada la conversación acciona el artilugio de madera y metal que hay en el taller. Para ello pulsa la palanca. Un bote de pintura sale disparado y aterriza en el banco. Si le das el casco de Joshua al artista, quedará tan complacido con el invento que se largará olvidándose del soplete. Aprovecha la ocasión y apodérate de este objeto.



Por fin. El mapa de la mina ya es tuyo.

15 Con él en tu poder, vuelve a la cabina de la locomotora y úsalo en la caldera para prender la leña. Gira la manivela que hace subir la presión y usa la palanca que expulsa vapor. Un objeto sale despedido de la chimenea y cae al suelo. Cógelo, es la llave de la celda de la oficina del sheriff.

16 Ve a la oficina del sheriff, entra en la celda e inspecciona el maletín del médico. Allí debes coger un frasco de linimento. El siguiente paso es confeccionar el tabaco mentolado para Óscar.

17 Vete al cuartito de útiles de jardinería, en el salón, y coge unas hojas de tabaco. Entra en el inventario y combina el sello con el cuenco. Después mete en él las hojas de tabaco. Dáselo a Óscar y pídele que mueva la piedra que obstruye la entrada de la mina.

18 En estos momentos el único elemento que te falta es el plano de la mina. Vete al banco y mira el bote de pintura que tiraste con la catapulta. Vuelve una vez más al taller de Saturno y acciona los mandos de la grúa hasta que una escultura repose sobre la catapulta y, después, acciónala.

19 Sal del taller rumbo al banco. La escultura ha caído en el sitio justo y ha abierto un hueco por el que puedes acceder al sótano. Baja e inspecciona la caja fuerte. Necesitas la clave correcta si lo que pretendes es abrirla.

20 Corre a ver a Shuhi. Aunque no conoce la combinación exacta, te da una pista interesante: consta de tres dígitos y el primero de ellos es hacia la derecha. Antes de ir al banco pasa por la oficina del sheriff y coge un fonendoscopio de su maletín. Úsalo después sobre la caja fuerte. Gira la rueda hacia la derecha hasta que escuches el ruido de un engranaje. Luego a la izquierda hasta oír clic y después de nuevo a la derecha.

Por fin consigues los planos. Ahora, ya estás preparado para entrar en la mina.

CAPÍTULO 5

LA CRIPTA SAGRADA



¡Una herramienta sin mango! Seguro que sirve para algo.

1 Te encuentras en el exterior de la mina después de una accidentada salida. Lo primero que debes hacer es coger la madera del suelo. Al levantarla descubrirás una herramienta a la que le falta el mango. Cógela. Después date la vuelta y examina el esqueleto. Toma el fémur y úsalo como mango para la herramienta. Fíjate ahora en la madera de la entrada de la cueva. Pasa con cuidado el cursor por ella hasta descubrir un clavo que extraer con la herramienta.

2 Avanza hasta el borde del precipicio y usa el clavo allí. Una vez puesto, ata a él la cuerda y ya podrás descender. Verás a Gina, que tiene una pierna rota. Después de que te cuente su relato de los hechos, dirígete a la entrada de la cueva, donde se distingue una imponente estatua hopi. Toma el hacha india que descansa en una roca, a la derecha, y con ella parte el trozo de madera en dos mitades idóneas para entablillar la pierna de Gina.



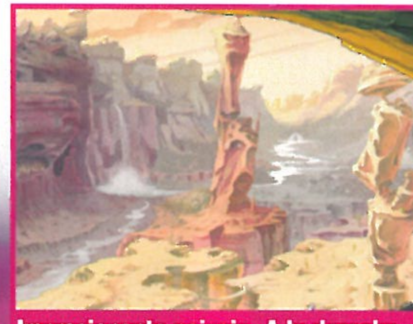
El reencuentro. ¿En algún momento dudaste que se produciría?



Corta la cuerda. Ya puedes entablillar la pierna de Gina.

3 Camina hacia donde está la chica y avanza un poco más. Entra por la puerta del final, la de los edificios derruidos. Ahora debes ir atravesando las puertas hasta que te encuentres frente a la cuerda que has utilizado para descender. Córtala con el hacha y baja. Cogerás la cuerda y ya podrás encaminarte a la cripta sagrada.

4 Una vez allí, introduce el crucifijo en la boca del monolito. Ésta está manchada de arenilla, por lo que impide que la llave abra el pasaje secreto. Para limpiarla debes arrancar una rama del matorral que hay a tu izquierda. Úsala sobre el orificio de la boca, introduce la llave y ya estás dentro. Habla con Wupuchim. ¿Quién te iba a decir que el verdadero protagonista de este juego no era Brian, ni Gina, ni siquiera Sushi, sino un dedo? Y conservado en formol, por si fuera poco.



Impresionante paisaje. A la derecha está la cripta de los Hopi.

CAPÍTULO 6

EL INDIO, LA MONJA Y EL DEDO

1 Habla con Mamá Dorita y, después, con Gina. Lo que necesitas es un médium para comunicarte con los muertos. Como no hay ninguno por las inmediaciones, tendrá que ser el propio Brian el que se convierta en la radio que sintonice con el Más Allá. Ve a hablar con Sushi. Cuando acabes de hacerlo desciende a la planta baja del salón, avanza hacia el final y coge el atizador situado junto a la chimenea.

2 Vete al salón. Allí conocerás a Rutger, al que pides una hierba que pueda ayudarte entrar en trance. Como es costumbre en Douglas Ville, te pedirá algo a cambio. Entrégale el hacha-pipa de los hopi. El cambio le parece favorable, así que prepara la mezcla y te tiende la pipa. Fumas y te vas a ver a Mamá Dorita.

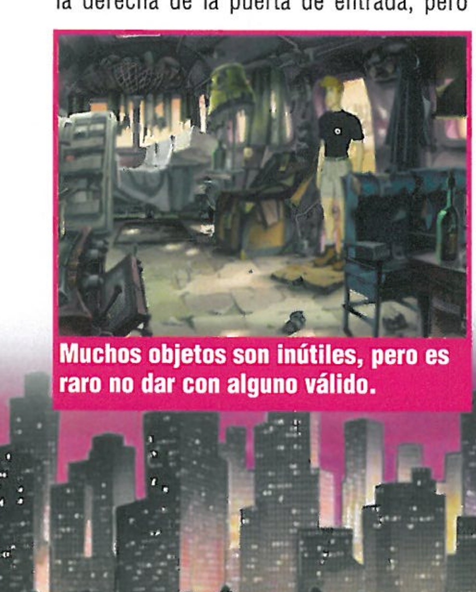
3 La droga que te ha suministrado Rutger no es lo suficientemente potente como para poder entrar en trance, así que vuelves junto a él y se lo dices. Él comenta algo sobre una planta, el Yawaske, que puede tener la potencia suficiente para lograr los efectos que buscas. Casualmente se trata de la misma planta que arrancaste a las puertas de la cripta hopi. Sacas la vaina y, cuando intentas abrirla, te das cuenta de que está demasiado dura como para extraer las semillas.


La droga hopi surte efecto. Brian en un momento "expediente X".

4 Sal del salón y vete a la celda. Coge un escalpelo del maletín del médico y empléalo para abrir la vaina. Imposible. Es extremadamente dura. Vuelve al hotel y camina de nuevo hasta el fondo, rumbo a la chimenea. Usa allí el escalpelo. Ahora está al rojo vivo y corta mucho mejor, así que ya puedes extraer las semillas.

5 Ve junto a Rutger y dáselas. Te preparará un potingue que hace de ti un perfecto médium. El rito fue de lo más revelador, y tanto esta escena como la conversación con Gina dejan muy claro cuál es el misterio que se esconde tras el crucifijo, Gina y el dedo. Vas a hablar con Sushi, que lamentablemente no conoce el paradero de la caravana de Johnny.

6 Ve al salón. Rutger tampoco sabe nada. Sube al taller de Saturno y pregúntale por la caravana. Él sí sabe algo. Deja el salón, abandona el pueblo y vete a la nueva localización. Camina un poco y fuerza la puerta de la caravana con el atizador. Inspecciona la caravana. El único objeto interesante es la sotana que hay a la derecha de la puerta de entrada, pero no lo puedes coger. Examínala, nada más.


Muchos objetos son inútiles, pero es raro no dar con alguno válido.

7 Sal de la caravana e inspecciona la bandeja en la puerta de entrada. Registra el montón de papeles y hazte con un folleto publicitario de un banco. Ve de nuevo a hablar con Sushi y entrégale el folleto para que investigue algo en Internet.

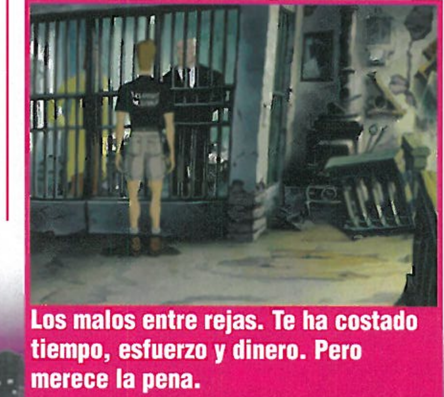
8 Sal del hotel, entra en el salón, vuelve a salir y regresa de nuevo a hablar con Sushi. Ya ha averiguado lo suficiente como para arrojar un poco más de luz sobre el asunto.

9 Debes regresar a por la sotana a la caravana de Johnny. Dirígete allí, entra y cógela. Escuchas un coche al salir. Son Gustav y Feodor. Regresa a casa de Mamá Dorita y dile a Óscar que quieres ver a Gina.

10 Vuelve al pueblo y habla con Sushi. Hay que idear un plan, debes conseguir mantener alejados a los sicarios.

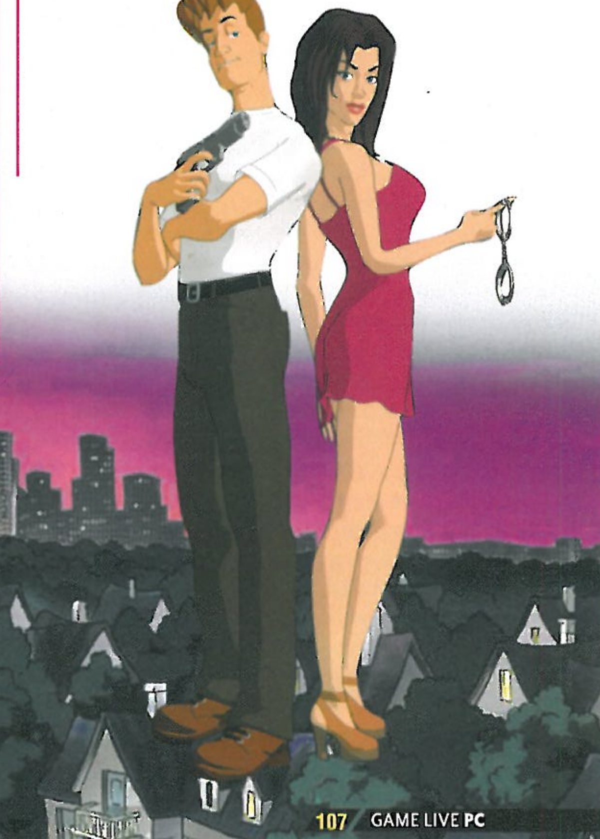
Ve a la zona de la locomotora, entra en la cabina y acciona la palanca del vapor. De la chimenea vuelve a surgir otro objeto. Esta vez es una estrella de sheriff. Cógela y visita a Óscar. Dale la estrella. Como nuevo sheriff de Douglas Ville, se encargará de Gustav y Feodor.

11 En el hotel vuelves a hablar con Sushi y ves como Óscar encarcela a los malos. Hazles una visita en la celda y recoge luego las pertenencias de los malhechores, que están sobre la mesa. Dáselas a Sushi para que investigue. Por curioso que parezca, Feodor es un gran aficionado al cine. Cuando Sushi te pregunte cuál es tu director de cine favorito responde que Woody Allen. La respuesta para tu película preferida es *Misterioso asesinato en Manhattan*. Esta conversación casual le da una idea a Sushi. Su plan se basa en una suplantación de identidades en la que la manipulación de las voces juega un papel muy importante. Necesita una grabación de las voces de Feodor y Gustav así como la de Gina.


Los malos entre rejas. Te ha costado tiempo, esfuerzo y dinero. Pero merece la pena.

12 Coge la grabadora de MP3 y ve a la celda. Úsala sobre los matones. Luego visita a Gina. Vuelve al hotel y dale la grabadora a Sushi. Ahora suelta el ratón, descansa y no despegues los ojos del monitor. Es el principio del final. Y no cortes los créditos porque hay sorpresa. Avisado quedas.


Un susto para Gina.



El último superviviente de los hermanos diabólicos busca una misteriosa reliquia y, mientras tanto, se dedica a pasar a sangre y fuego el bastión montañés de Harrogath. Las tierras altas habitadas por los bárbaros son el escenario del espectacular y durísimo quinto acto de *Diablo II*.

DIABLO II
Lord of Destruction

LOS NUEVOS PERSONAJES

La novedad más celebrada de esta estupenda expansión son los dos nuevos personajes que ingresan en el universo de *Diablo*. Su principal característica es que padecen personalidad múltiple, un tipo benigno de esquizofrenia que hace que especializarse en cualquiera de sus tres ramas los convierta en personajes muy distintos. Ninguna de las tres subclases se puede considerar mejor que la otra, depende más bien de tus gustos y estilo de juego.



En la fiesta de los druidas todo el mundo se disfraza de plantígrado.

EL DRUIDA

Se trata de un personaje tan versátil que puedes especializarlo y hacer que su comportamiento sea equivalente al de otros personajes de *Diablo II*. Desarrollando la primera rama de habilidades tendrás lo más parecido a una hechicera. Invierte puntos en maná y usa la armadura ciclón para protegerte de los ataques de frío, fuego y rayos. Armagedón y Torbellinos son los ataques más usados por estos tipos de druida.

Los druidas invocadores son los segundos más usados. Si te decantas por este tipo, deberás maximizar la vitalidad y la fuerza y olvidarte casi por completo de la energía. La principal utilidad de los invocadores puros es que pueden tener un auténtico ejército a su disposición. Invierte en Lobo Atroz, Oso Pardo y bastantes puntos en Corazón de Lobezno. También es muy recomendable tener algunos cuervos, ya que se encargan de dividir y distraer a los grupos de enemigos (los suicidas explosivos del quinto acto se lanzan sobre los cuervos en cuanto los ven).

La opción de druida transformista es la más usada por los jugadores de *Diablo II* y los primeros druidas de la jerarquía son de este tipo. Básicamente se trata de un personaje que usa la fuerza bruta. Puedes elegir entre especializarte en lobo u oso. El primero es más recomendable ya que el oso golpea fuerte pero es muy lento.

Para convertirte en un hombre lobo en condiciones, será necesario que inviertas muchos puntos en licantropía, para así poder permanecer más tiempo en la forma animal. Rabia y furia son prácticamente los dos ataques principales de los hombres lobo de nivel alto. Para los lobeznos, es aconsejable invertir algunos puntos en garras de fuego.

Nuestro consejo es intentar crear un druida transformista y, a poder ser, el lobo, pero sin olvidar algunas habilidades básicas que debería tener cualquier druida, como la liana carroñera, que te permitirá recuperar puntos de vida de los cadáveres que dejes por el camino. El único inconveniente es que si dependes mucho de esta habilidad jugar junto a un nigromante puede provocar un pequeño conflicto de intereses. El Espíritu de Daños y la Armadura Ciclón también deberían formar parte de las habilidades de todo druida que se precie.



Si te licencias en artes druídicas, tendrás el Armagedón en tu manos.





LA ASESINA

Conseguir dominar a la asesina no es nada fácil, como tampoco lo es la correcta elección de las habilidades que debería tener. En un primer momento, una asesina especializada en garras y artes marciales parecía la mejor opción, y de hecho hasta hace poco es lo que más podía verse en Battle.net. El problema es que este tipo de asesinas hacen muy poco daño, menos del necesario para sobrevivir en el nivel de dificultad Infierno. Por eso la rama de las trampas últimamente está ganando adeptos.

Los primeros puntos de la asesina deben repartirse entre fuerza y destreza para optimizar el uso de las garras. En cuanto ganes unos cuantos niveles puedes empezar a invertir en vitalidad pero sin dejar de tener presente que son fuerza y destreza las características que más debes potenciar. En cuanto a energía, sólo será necesario aumentarla si tu asesina se especializa exclusivamente en trampas.

Entre las principales habilidades de la rama de las artes marciales, destaca el Azote del Tigre, que es muy es bueno para acabar con los enemigos de poco nivel. El Azote de Cobra tampoco está mal, pero invertir demasiado en él no tiene sentido. El Azote del Fénix es aceptable, pero sólo en su última carga, que congela los enemigos. No dediques muchos puntos a esta habilidad. La mejor de las patadas disponibles es la llamada Vuelo de Dragón, que permite escapar de las multitudes en caso de que te rodeen y, además, hace mucho más daño que las otras dos patadas de la asesina. En cuanto a las disciplinas tenebrosas, Dominio de la Garra es imprescindible si pretendes usar garras, una de tus principales armas. Aun así, espera algunos niveles antes de invertir puntos en esta cualidad, ya que al empezar encontrarás armas que harán bastante más daño. La Ráfaga de Velocidad es una habilidad muy a tener en cuenta, ya que en bastantes ocasiones la asesina acaba metida en embrollos de los que debe salir cuanto antes. Bloqueo de Armas es sólo útil en caso de que uses dos armas de tipo garra. Hay que invertir muchos puntos para conseguir un bloqueo decente, pero éste es el precio que debes pagar por no llevar escudo. Fundido es otra de las habilidades casi imprescindibles, dado que aumenta temporalmente tus resistencias. Veneno también una buena habilidad: con pocos puntos se consiguen unos buenos resultados y es ideal para monstruos inmunes a los golpes físicos. En cuanto tengas acceso a la habilidad llamada Maestro de las Sombras, concéntrate en poner algunos puntos ahí, ya que es tan indisociable de la perfecta asesina como el babero lo es del lactante.

Por último, están las trampas. Las primeras son poco más que un catálogo de fuegos artificiales de lo más inofensivos, pero hay algunas que requieren nivel avanzado con las que te sentirás el amo de la pista, por mucho maná que te cuesten.



El uso del Azote Cobra aumenta la reserva de maná y la vida.



Dale a Diablo una buena ración de rayos. Es la medicina que le gusta.

LOS ACTORES SECUNDARIOS

Harrogath es el lugar en que empieza el quinto acto de *Diablo II*. Algunos de sus habitantes mostrarán algo de desconfianza al principio, pero pronto se ofrecerán a facilitarte información y pondrán a tu disposición los productos en los que están especializados.



DECKARD CAIN

El infatigable sabio te ofrecerá sus consejos e identificará gratuitamente los objetos que le lleves.



MALAH



La curandera oficial de Harrogath. Visítala para que tus niveles de salud y maná se llenen al máximo. Además, conseguirás pociones, pergaminos y llaves.



QUAL-KEHK

El señor de la guerra. Podrás contratar a cualquiera de sus hombres en cuanto completes la segunda búsqueda.

LARZUK



El hombre que te venderá todo tipo de armas, armaduras y munición para arcos y ballestas. Además, reparará tu equipo por un precio módico.

NIHLATAK

Este misterioso nigromante desaparece a mitad del quinto acto por exigencias del guión. Hasta que eso suceda, puedes practicar la *jugada arriesgada* con él.

ANYA



En cuanto Nihlatak desaparezca, esta joven cubrirá sus funciones. Dispone de algunas armas en su stock y puede conseguir que te ahorres dinero en la compra de objetos.

LAS BÚSQUEDAS

El quinto acto no está exento de búsquedas. En total son seis, que podrás completar fácilmente si sigues nuestras indicaciones paso a paso.

ASEDIO A HARROGATH

En cuanto te hayas presentado a los habitantes del pueblo, habla con Larzuk para que te indique cuál va a ser tu primer objetivo. Él te hablará del asedio y de Shenk, el comandante de las fuerzas de Baal que está al mando del ejército invasor.

Tu objetivo será salir del pueblo y acabar con Shenk. Para ello debes alcanzar el otro extremo de las Estribaciones Sangrientas, ya que el grueso enemigo se encuentra justo en la retaguardia. Te esperan cuatro tipos de enemigos: esclavos, vapuleadores mortales, duendecillos demoníacos y catapultas. En el nivel de dificultad normal, serán las catapultas y duendecillos los que planteen mayor dificultad, ya que atacan desde lejos. Las catapultas causan daños menos graves y tienen poca puntería, así que tu prioridad deberá ser acabar con los duendecillos.

En los niveles Pesadilla e Infierno, el problema es la gran resistencia de tus rivales, sobre todo la de los Vapuleadores, que son casi inmunes a los golpes físicos. En ese caso, si tu personaje no dispone de una buena cantidad de daño elemental, más vale que te armes de paciencia y acumules hechizos y objetos capaces de añadir daños elementales o veneno a tus ataques. Si aun así no hay manera, enrólate en una partida multijugador y consigue que alguna hechicera te eche una mano y, ya de paso, algún que otro muro de fuego.

Shenk es uno de los enemigos finales más asequibles del juego.

Los bárbaros que rescates por el camino no te serán de mucha utilidad, así que no te tomes más molestias de las imprescindibles en protegerlos. Shenk es uno de los enemigos finales más fáciles, ya que su única virtud es que tiene una constitución fuerte que le permite aplazar un poco su inevitable derrota. Intenta limpiar de enemigos la zona que rodea a Shenk para finalmente concentrarte en él. No suele soltar grandes objetos, así que no se trata de un objetivo prioritario para los cazarrecompensas. A diferencia de *Diablo II*, en *Lord of Destruction* es en la primera parte del acto donde conseguirás mayor experiencia. Por ello se pueden ver en Battle.net multitud de partidas bajo el título Bloody Hills (Estribaciones Sangrientas). En ellas, grupos de jugadores usan el transportador para dirigirse a las Tierras Altas Glaciares y luego recorren las Estribaciones Sangrientas de arriba abajo evitando los ataques de las molestas catapultas.

Una vez en Harrogath, Lazruk recompensará tu hazaña añadiendo algún hueco en el objeto que quieras. Para facilitar tu elección, ten en cuenta que a los objetos normales se les puede añadir entre 1 y 6 huecos, entre 1 y 2 a los mágicos y sólo uno en los raros, únicos o fragmentados. No se podrán añadir huecos en objetos con palabras rúnicas, en aquellos en los que ya se ha añadido algún hueco y en los que no permitan añadir más huecos de los que ya tienen.



La recompensa de añadir huecos funciona de manera similar a la de imbuir de Charsi.

RESCATE EN EL MONTE ARREAT

Es el momento de hablar con Qual-Kehk. Por lo visto, apenas le quedan hombres, ya que casi todos los que tenía han caído en combate o han sido encerrados en campos de concentración repartidos por las Tierras Altas Glaciares. En esta zona tu principal problema serán los ataques de fuego de las bestias aplastadoras y las torres vigía. Te conviene equiparte con objetos que mejoren tu resistencia al fuego, ya que es el tipo de daño que mayoritariamente recibirás.

En cuanto encuentres una de las tres prisiones, bastará con destruir la puerta para que cinco bárbaros salgan y ellos solos vuelvan a Harrogath atravesando un portal. Es necesario rescatar a 15 bárbaros para completar la búsqueda. En el centro de las Tierras Altas se encuentra un portal a Abaddon. Se trata de una zona que te recordará a la del Río de Llamas. En ella verás un cofre con una recompensa que varía según el nivel de dificultad.



Tu mayor problema serán los diablillos, que no paran quietos ni un segundo.

Rescatados los 15 bárbaros, habla con Qual-Kehk para que te dé tres runas con las que formar tu primera palabra rúnica (Ral+Ort+Tal). Engárzalas en un objeto y conseguirás entre un 43% y un 48% de resistencia a todos los elementos, el 10% del daño recibido repercutirá en aumento de maná y tu índice de defensa aumentará un 50%.

Como en todas las búsquedas, obtendrás la recompensa la primera vez que consigas tu objetivo en cada uno de los niveles de dificultad, con lo cual acabarás con tres juegos idénticos de runas. Además, a partir de ahora dispondrás de la posibilidad de contratar mercenarios bárbaros. Éstos te serán especialmente útiles si tienes un personaje capaz de utilizar la magia o combatir a distancia. Puedes hacer que los mercenarios hagan las veces de parachoques mientras tu amazona, hechicera o nigromante despliega su poder.



En cuanto liberes a los bárbaros, desaparecerán por un portal.

La pobre Anya está tan muerta de frío como nosotros.

PRISIÓN DE HIELO

Nihlatak se ha esfumado y Malah te indica que puede que sea el culpable de la desaparición de Anya. Deberás explorar el Pasaje Cristalino hasta encontrar el acceso a Río Helado, donde se encuentra Anya atrapada en una prisión de hielo. Por el camino hay muchos monstruos que te atacan con frío, así que te conviene usar objetos que den resistencias al frío, a menos que te guste jugar a cámara lenta.

Una vez encuentres a Anya, habla con ella y dirígete al pueblo utilizando un portal en el que Malah te dará la poción con que liberar a Anya. De vuelta a Harrogath, obtendrás de Malah una de las mejores recompensas del juego: un pergamino que aumenta diez puntos todas las resistencias. Completando esta búsqueda en los tres niveles de dificultad conseguirás un +30 permanente en todas ellas. Pero eso no es todo, ya que cuando hables con Anya te dará un arma rara acorde con la clase de tu personaje. No esperes ninguna maravilla, ya que suelen ser armas de valor intermedio que difícilmente servirán para gran cosa en el nivel Infierno.



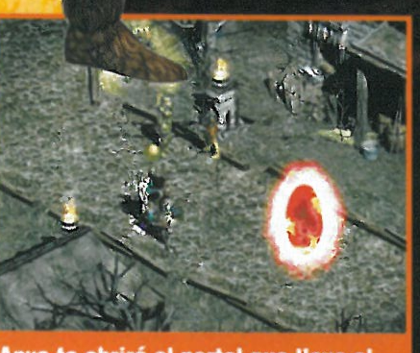
En las cavernas heladas se esconden enemigos realmente peligrosos.

TRAICIÓN DE HARROGATH

Una vez rescatada Anya, ésta se apresurará a solicitar tus servicios para llevar a cabo un acto de venganza con la excusa de que Nihlatak posee la reliquia que Baal necesita para entrar en la cámara de piedra sin pasar la prueba de los antiguos. Cruza el portal rojo que abre Anya y que te lleva al templo de Nihlatak. La entrada a las Salas de la Angustia no está muy lejos del portal y es la primera de las tres zonas de que consta el templo.

A partir de aquí, deberás recorrer los oscuros pasillos en busca de los accesos a los pisos inferiores, las Salas del Dolor y, finalmente, las Salas de Vaught. Las criaturas más corrientes son las hordas reanimadas, que no plantean ninguna dificultad. El único problema es que hay que acabar con ellas más de una vez. Serán los engendros con vocación kamikaze los que más daño pueden hacerte si consiguen explotar cerca de ti. Ellos son tu prioridad y debes ingeniártelas para matarlos desde lejos.

En la última de las salas, en alguna de las esquinas de la parte superior, se encuentra Nihlatak. Sin duda éste es uno de los enemigos más temibles del juego, pero basta con conocer su forma de actuar para enfrentarse a él con posibilidades razonables de salir airoso. Su ataque consiste en usar la explosión de cadáveres, los que inevitablemente dejarás a su merced cuando vayas acabando con los enemigos que le protegen.



Anya te abrirá el portal que lleva al templo de Nihlatak.



Los pasillos del templo son estrechos y los enemigos muy fuertes, así que evita quedarte atrapado.

El daño que causa Nihlatak con su explosión de cadáveres es devastador, y es usual ver a personajes de niveles superior a 80 caer con uno solo de sus ataques. A nadie le gusta perder experiencia así como así, y por eso la mayoría de jugadores van en busca de Nihlatak una sola vez, lo justo para completar la búsqueda. Si perteneces a la cada vez más nutrida estirpe de jugadores prudentes, olvídate de este rival, ya que no es imprescindible eliminarlo para superar esta búsqueda. Este malvado nigromante causa daños de entre 155 y 194 puntos en el modo normal, entre 880 y 1.100 en Pesadilla y entre 1.974 y 2467 en modo Infierno.

Si consigues alcanzar a Nihlatak, comprobarás que no hacen falta demasiados golpes para acabar con él. El problema es cómo arreglártelas para golpear desde cerca sin que te destroce. La clave está en controlar los cuerpos que puedan caer a su alrededor. Congelar a los enemigos es una opción, ya que al matarlos se rompen sin dejar cadáver. Tener a un nigromante en el grupo va bien siempre y cuando sea más rápido que Nihlatak. El nigromante aliado debe resucitar a los enemigos que vayan cayendo o hacer explotar sus cadáveres. La recompensa por acabar con tan difícil enemigo es que Anya inscriba tu nombre en el objeto que tú elijas. En fin, es todo un detalle, aunque seguro que no te sientes del todo bien pagado dada la dificultad de la búsqueda.

RITO DEL PASO

Si hablas con Qual-Kehk o si llegas al monte Arreat se activará la quinta búsqueda. Debes seguir el Camino de los Antiguos hasta llegar a la cima del monte Arreat, lugar en que se encuentra la entrada a la Torre de Homenajes. Aquellos que quieran entrar en la torre y tener así la oportunidad de acceder a la cámara del Mundo de Piedra deben demostrar que son dignos de ello enfrentándose a los Antiguos.

La mala noticia es que Baal se ha apoderado de la reliquia que permite acceder a la torre sin necesidad de pasar la prueba. Mientras tú te esfuerzas por abrirte paso, tu enemigo ya está haciéndose con el poder absoluto en el Mundo de Piedra. Debes darte prisa en derrotar a los Antiguos si no quieres que la horda diabólica lo arrase todo antes de que tú llegues.

Hay algunas cosas que debes saber antes de enfrentarte a los tres guardianes. Para empezar, deberías hacer un portal en el Camino de los Antiguos, justo delante de la entrada a la cima, ya que en cuanto cruces la entrada el acceso al Camino de los Antiguos quedará bloqueado.

En cuanto actives el altar que se encuentra en el centro de las estatuas, éstas despertaran y se abalanzarán sobre ti. Si abres un portal, los Antiguos se convertirán de nuevo en estatuas, con lo que recuperarán todos sus puntos de vida y te verás obligado a despertarlas de nuevo y volver a empezar. Por eso es tan importante abrir los portales en el Camino de los Antiguos y no en el monte Arreat.

Aun así, también puedes encontrar la manera de sacarle partido a este pequeño inconveniente, ya que si estás a punto de morir y no te quedan pociones, bastará con que abras un portal para que todo vuelva a la normalidad. Y no sólo eso, ya que las resistencias de los bárbaros se generan de forma aleatoria, así que si los despiertas y son demasiados poderosos para ti puedes probar suerte abriendo un portal y despertándolos de nuevo.

Los gritos de batalla de tus rivales te resultarán de lo más familiar si alguna vez has llevado un bárbaro. En el nivel Infierno te encontrarás con una desagradable sorpresa, ya que dos de ellos son poco menos que inmunes a los ataques físicos. Para colmo, uno de ellos será también inmune a los ataques de fuego y el otro a los de frío. Se trata de enemigos formidables a los que sólo podrás derrotar si te enfrentas a ellos con un equipo equilibrado.

La recompensa por vencer a los Antiguos es una verdadera maravilla: cantidades industriales de puntos de experiencia que sólo podrás obtener la primera vez que la completes, y eso siempre que tengas un nivel mínimo establecido según el nivel de dificultad. En el modo Normal ganarás 1,4 millones de puntos si tienes un nivel mínimo de 20; en Pesadilla, 20 millones a partir del 40, y en Infierno, 40 millones a partir del 60.



Los Antiguos sólo pueden ser derrotados por un equipo bien surtido.

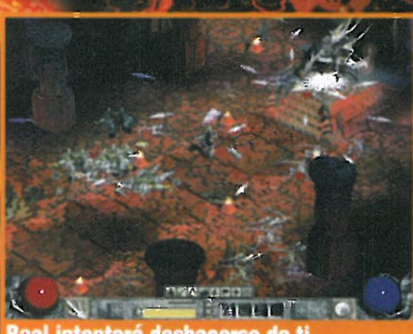


Éste es el panorama que se disfruta desde la cima.



Acuérdate de abrir los portales justo en la entrada del nivel.

VÍSPERAS DE DESTRUCCIÓN



Baal intentará deshacerse de ti convocando a cinco grupos de criaturas.

Una vez superada la prueba de los Antiguos, tienes vía libre para entrar en la Torre de Homenajes. El tercer nivel es el del Trono de Destrucción. Como sucede en el Santuario del Caos, debes limpiarlo todo no sólo para evitar que te sorprenda algún enemigo en caso de que te veas forzado a retirarte, sino también porque Baal no te hará caso hasta que hayas limpiado por completo la sala en la que se encuentra.

Tu queridísimo enemigo ni siquiera se dignará a levantarse de su trono cuando se quede solo. Antes intentará una última triquiñuela: convocará a cinco grupos de criaturas comandados cada uno por uno de sus esbirros de confianza y se dedicará a echarte molestas maldiciones desde su poltrona.

Aviso para navegantes: cuando el grupo de demonios se materialice, tu ordenador sufrirá un brusco parón que apenas


Nunca son pocos los aliados necesarios cuando te enfrentas al Ejército de Destrucción.


Aquí tenemos a uno de los más temibles esbirros de Baal.

durará unos segundos. Para entonces, tú y tu grupo deberíais crear algunos portales a una distancia prudencial para tener la opción de recuperar tu cuerpo en caso de fallecimiento.

Si tu personaje va sobrado para el nivel de dificultad en el que está jugando, las consecuencias no serán demasiado graves, pero si no es así, debes utilizar todo lo que puedas para que entre el grupo de demonios invocados y el tuyo haya obstáculos que frenen algo su ataque. Se pueden usar gólems, muros de hueso, valquirias, señuelos, resucitados, sombras, trampas, lobos e incluso mercenarios. Todo vale, lo importante es que los demonios no te ataquen a ti primero, ya que en ese caso es muy probable que te pulvericen en un abrir y cerrar de ojos.

Los primeros en aparecer son Colenzo el Aniquilador y su grupo de chamanes. Son los más fáciles y sin duda serán también los primeros en caer. Sólo pueden crearte problemas si tu ataque no es lo bastante rápido, ya que cualquier pequeño respiro que te tomes puede aprovecharlo Colenzo para resucitar.

A continuación aparecen un grupo de Desenredadores y esqueletos comandados por Achmel el Maldito. Cuando te enfrentes a este grupo, el principal problema será el veneno, así que equípate con todo lo que pueda


Tyrael hace una última aparición no demasiado alentadora.

darte resistencia al veneno y mucho mejor si se trata de algún objeto que reduzca el tiempo de sus efectos. Los Desenredadores deben ser tu principal objetivo, ya que de otra manera nunca se detendría la producción de magos. El frío será tu segundo problema, ya que va a ser ésta el arma con que te ataquen los magos. Por suerte, sus ataques no suelen ser demasiado potentes.

El tercer grupo lo forman miembros del Consejo y Bartuc el Sangriento es su cabecilla. Esta cucaracha gigante tiene predilección por los rayos, así que si antes te habías equipado contra el veneno y el frío, ahora tocará hacerlo contra estas molestas descargas de electricidad estática. Las transiciones entre grupos son muy rápidas, así que o lo tienes todo a mano en el inventario o te verás obligado a solicitar el apoyo de un paladín que active el aura de resistencias.

En cuanto acabes con el grupo de Bartuc, deberás enfrentarte a un buen puñado de Balrogs. Son rápidos, pero poco poderosos, así que mantenlos a raya y no dejes que el lamentable aspecto de Ventar el Pecaminoso y sus colegas te intimide.

Como no podía ser de otra manera, el último grupo es el más conflictivo. Lister el Torturador y sus esbirros son criaturas temibles que combinan fuerza y rapidez. Además, si te alcanzan con sus golpes, quedarás aturdido durante unos instantes. Acabar con todos a la vez es complicado, así que la mejor estrategia tal vez sea separarlos y acabar con ellos por turnos.

En cuanto acabes con el quinto grupo, verás como Baal abre la puerta que conduce a la Cámara del Mundo de Piedra. Sus carcajadas dan a entender que, por mucho que se dé a la fuga, sigue sin tomarte del todo en serio. Ha llegado el momento de seguirle y hacerle callar para siempre.

En cuanto cruces el portal, una serie de tentáculos empezarán a arrebatarte a traición valiosos puntos de vida. Por si fuera poco, Baal proyecta una aura que ralentiza tus movimientos. Dirígete directo hacia él. Si hay alguna hechicera presente, haz que use el conjuro de campo estático. A los paladines les conviene usar el aura de convicción combinada con el ataque de venganza o, en su defecto, fanatismo o concentración con ahínco. A los nigromantes les conviene disponer de resucitados o esqueletos magos a los que utilizar a modo de escudo y usar espíritu de hueso en combinación con la maldición de la llamada Decrepitación. La amazona debe convocar una valquiria, ya que con Baal aguanta mucho más que con Diablo. Un poco de iluminación y que ataque con lo que tenga.

En cualquier caso, el daño de frío será un buen aliado contra Baal, ya que hará que se mueva con mayor lentitud. No está de más distraer a Baal como hiciste con los cinco grupos de enemigos anteriores, el problema es que el también puede utilizar técnicas de distracción tan eficaces como dividirse en dos. Aun así, esta técnica no deja de ser un arma de doble filo, ya que el daño que le causes a uno de los dos Baal también se lo estás causando al otro. Lo verdaderamente difícil es mantenerte a salvo de sus tentáculos. Las columnas pueden convertirse en un improvisado aliado, ya que te protegerán de ataques tan peligrosos como las olas de frío y el círculo de fuego que se expande en todas las direcciones.

Si vas en grupo, os será muy útil abrir portales en las dos zonas laterales de la cámara donde se encuentra un pequeño montón de monedas. Hasta ahí es difícil que Baal os siga y dispondréis de una entrada relativamente a salvo.

Sentimos decepcionarte, pero Baal no es el más peligroso de los rivales que encontrarás en el juego. Al menos sí que es el más generoso, ya que no dejará de lanzar anillos y otros objetos valiosos que se convertirán en tu


Pobre de aquel que tenga que limpiar la sangre.

LAS RUNAS
ESOS PEQUEÑOS ALIADOS

La expansión ha traído consigo una serie de objetos que ayudan a los jugadores a conseguir atributos extra. Tanto las joyas como los objetos fragmentados no gozan de mucha popularidad, pero los hechizos y runas sí que son útiles y valorados. Tampoco es que haga falta hacer un curso de física cuántica para aprender a utilizarlos, pero unos consejos prácticos nunca están de más.

Para beneficiarte de los atributos de los hechizos, simplemente identifícalos y guárdalos en el inventario, ya que no hacen ningún efecto si los tienes en el alijo o en el cubo horádrico.

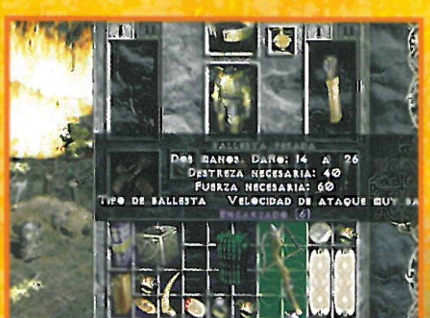
De todos los hechizos, los que más te convienen son los que dan vida o altas resistencias, que no suelen ser difíciles de encontrar. Entre los más buscados se encuentran los que incrementan en +1 las habilidades del personaje o los hechizos de tipo Antrax. Estos hechizos son realmente útiles cuando acumulas muchos, ya que añaden daño de veneno e incrementan el tiempo que éste afecta al enemigo.

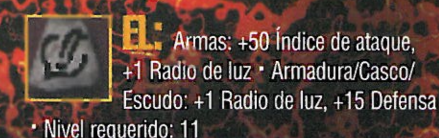
El ataque de veneno es un buen aliado contra enemigos resistentes a los golpes físicos, por ello algunos bárbaros y amazonas engarzan amatistas perfectas en armas con varios huecos y van cargados de hechizos tipo Antrax. Tener algún hechizo de daño de frío en el inventario es también una buena opción, ya que ralentiza los movimientos de los enemigos.

Las runas ya son harina de otro costal. Su uso es más complejo, y puede que sean una de las novedades que mejor funcionan en esta expansión. En nuestra lista encontrarás un total de 33 runas que hemos ordenado en función de la probabilidad que tienen de aparecer durante la partida.

Hay que tener en cuenta que aunque las runas por sí solas añaden unas características predeterminadas a los objetos, si se engarzan en un determinado orden formando una palabra rúnica se obtiene un resultado que puede ser mejor que el efecto de cualquier objeto raro o único. Es por eso que algunas de las runas tienen mucho valor de cambio, ya que pueden ser las que te faltan para completar una combinación poderosa.

Por último, debes tener en cuenta que para formar una palabra rúnica es muy importante que el objeto en el que se engarce sea exactamente el que se indica, el número de huecos debe ser el exacto y el orden de las runas al engarzarlas, el indicado.


Una arma perfecta en la que engarzar algunas esmeraldas perfectas.


EL: Armas: +50 Índice de ataque, +1 Radio de luz • Armadura/Casco/Escudo: +1 Radio de luz, +15 Defensa • Nivel requerido: 11


ELD: Armas: +75% Daño contra no muertos, +50 Índice de ataque contra no muertos • Armadura/Casco: Disminuye el cansancio en un 15% • Nivel requerido: 11


TIR: Armas: +2 Maná por muerto • Armadura/Casco/Escudo: +2 Maná por muerto • Nivel requerido: 13


NEF: Armas: El objetivo retrocede • Armadura/Casco/Escudo: +30 Defensa contra misiles • Nivel requerido: 13


ETH: Armas: -25% Defensa del objetivo • Armadura/Casco/Escudo: Regenera maná 15% • Nivel requerido: 15


ITH: Armas: +9 Daño máximo • Armadura/Casco/Escudo: 15% del daño recibido repercute en aumento de maná • Nivel requerido: 15


TAL: Armas: +19 Daño de veneno en un segundo • Armadura/Casco/Escudo: +35% Resistencia al veneno • Nivel requerido: 17


RAL: Armas: +5-30 Daño de fuego • Armadura/Casco/Escudo: +35% Resistencia al fuego • Nivel requerido: 19


ORT: Armas: +1-50 Daño relámpago • Armadura/Casco/Escudo: +35% Resistencia a los rayos • Nivel requerido: 21


THUL: Armas: +3-14 Daño de frío durante 3 segundos • Armadura/Casco/Escudo: +35% Resistencia al frío • Nivel requerido: 23


AMN: Armas: 7% Vida robada por golpe • Armadura/Casco /Escudo: El atacante recibe 14 de daño • Nivel requerido: 25


La runa Shae aumentará la velocidad de tus armas.


SOL: Armas: +9 Daño mínimo • Armadura/Casco/Escudo: -7 Daño recibido • Nivel requerido: 27


SHAE: Armas: +20 Aumento de la velocidad de ataque • Armadura/Casco/Escudo: +20 Recuperación de impacto rápida • Escudos: +20 Aumento de bloqueo • Nivel requerido: 29


DOL: Armas: 25% de posibilidades de que el monstruo huya al golpear • Armadura/Casco/Escudo: +7 Regenerar vida • Nivel requerido: 31


HEL: Armas: -20% Requisitos • Armadura/Casco/Escudo: -15% Requisitos • Nivel requerido: 33


PO/IO: Armas: +10 Vitalidad • Armadura/Casco/Escudo: +10 Vitalidad • Nivel requerido: 35


LUM: Armas: +10 Energía • Armadura/Casco/Escudo: +10 Energía • Nivel requerido: 37


KO: Armas: +10 Destreza • Armadura/Casco/Escudo: +10 Destreza • Nivel requerido: 39





FAL: Armas: +10 Fuerza • Armadura/Casco/Escudo: +10 Fuerza • Nivel requerido: 41


LEM: Armas: +50% Oro obtenido de los monstruos • Armadura/Casco/Escudo: +50% Oro obtenido de los monstruos Nivel requerido: 43


PUL: Armas: +75% Daño contra demonios, +100 Índice de ataque contra demonios • Armadura/Casco/Escudo: +30% Defensa • Nivel requerido: 45


UM: Armas: 25% de posibilidades de causar heridas abiertas • Armadura/Casco: +15% Resistencia a todo • Escudo: +22% Resistencia a todo • Nivel requerido


MAL: Armas: Prevenir la curación del monstruo • Armadura/Casco/Escudo: Reducir el daño de magia en 7 • Nivel requerido: 49


IST: Armas: +30% de posibilidades de conseguir objeto mágico • Armadura/Casco/Escudo: +25% de posibilidades de conseguir objeto mágico • Nivel requerido: 51


GUL: Arma: +20% Índice de ataque • Armadura/Casco/Escudo: +5 Resistencia máxima de veneno • Nivel requerido: 53


VEX: Armas: 7% Maná robado por golpe • Armadura/Casco/Escudo: +5 Resistencia máxima al fuego • Nivel requerido: 55


OHM: Armas: +50% Daño • Armadura/Casco/Escudo: +5 Resistencia máxima al frío • Nivel requerido: 57


LO: Armas: 20% de causar golpe mortal • Armadura/Casco/Escudo: +5 Resistencia máxima a los rayos • Nivel requerido: 59

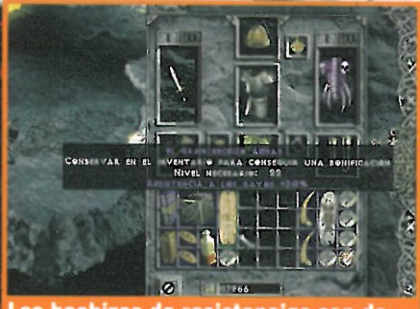

SUR: Armas: 20% de posibilidades de cegar al enemigo • Armadura/casco: +5% total Maná • Escudo: +50 Maná • Nivel requerido: 61


BER: Armas: 20% de posibilidades de causar golpe triturador • Armadura/Casco/Escudo: Daño reducido en 8% • Nivel requerido: 63


JO: Armas: 32% de posibilidades de congelar al enemigo durante 3 segundos • Armadura/Casco: +5% de posibilidades de golpear • Escudo: +50 puntos de daño • Nivel requerido: 65


CHAM: Arma: Ignorar la defensa del enemigo • Armadura/Casco/Escudo: No puede congelarse • Nivel requerido: 67


ZOD: Armas: Indestructible • Armadura/Casco/Escudo: Indestructible • Nivel requerido: 69


Los hechizos de resistencias son de los mejores que puedes encontrar.



PALABRAS RÚNICAS

En un primer momento, en Blizzard pensaban incluir pergaminos que irían cayendo al azar y en los cuales podría encontrarse el nombre de palabras rúnicas y cómo usarlas. Por algún motivo que desconocemos, finalmente estos pergaminos no fueron incluidos en la expansión. Éstas son algunas de las palabras rúnicas más destacadas.

NOMBRE: *Melody* • **RUNAS:** Shae (13) + Ko (18) + Nef (4) • **OBJETO:** Arcos y Ballestas • **NIVEL REQUERIDO:** 39 • **EFECTOS:** 400 de daño a los no muertos, +50% de daño mejorado, +10 de destreza, (20) velocidad de ataque mejorada, El objetivo retrocede, +3 a las habilidades de arco, +3 a misiles lentos, +3 a Esquivar, +3 a Azote Crítico

NOMBRE: *Memory* • **RUNAS:** Lum (17) + Po (16) + Sol (12) + Eth (5) • **OBJETO:** Bastones • **NIVEL REQUERIDO:** 37 • **EFECTOS:** Disminuye la defensa del objetivo en un 25%, 33% de velocidad de lanzamiento, +3 a los niveles de habilidad de la hechicera, +50% de defensa mejorada, Daño de magia reducido en 7, Incremento de maná en un 20%, +9 al daño mínimo, +10 de energía, +10 de vitalidad, +2 de campo estático, +2 de escudo de energía

NOMBRE: *Silence* • **RUNAS:** Dol (14) + Eld (2) + Hel (15) + Ist (24) + Tir (3) + Vex (26) • **OBJETO:** Todas las armas. • **NIVEL REQUERIDO:** 55 • **EFECTOS:** +200% de daño mejorado, 175% de daño contra no muertos, +50 al índice de ataque contra no muertos, 11% de maná robado por golpe, Al golpear, ciegas al enemigo, (20) Recuperación de impacto rápida, +2 a todas las habilidades, +75 a todas las resistencias, 20% de velocidad de ataque mejorado, +2 de maná después de cada muerte, 25% de posibilidades de que el monstruo huya al golpearlo, -20% a los requisitos, 30% de posibilidades de encontrar objetos mágicos

NOMBRE: *Smoke* • **RUNAS:** Nef (4) + Lum (17) • **OBJETO:** Armadura • **NIVEL REQUERIDO:** 37 • **EFECTOS:** Debilitante nivel 6, 18 cargas, (20), Recuperación del impacto rápida, -1 al radio de luz, +75% de defensa mejorada, +50% a todas las resistencias, +280 de defensa contra los misiles, +10 a la energía

NOMBRE: *Wealth* • **RUNAS:** Lem (20) + Ko (18) + Tir (3) • **OBJETO:** Armadura • **NIVEL REQUERIDO:** 43 • **EFECTOS:** 100% de posibilidades de encontrar objetos mágicos, 300% de oro extra de los monstruos, +2 de maná tras cada muerto, +10 a la destreza



Incluso cuando manejas a **un tipo tan incorruptible** y de una pieza **como el agente Max Payne** puedes **sentir la tentación de utilizar algún** que otro **truco**. Después de todo, estás solo en tu habitación y en plena madrugada, **¿quién va a enterarse?**

MAX PAYNE

Para activar el modo trucos has de arrancar el juego con el parámetro [-developer]. Por ejemplo: C:\maxpayne\maxpayne.exe – developer. Una vez tengas el juego funcionando en el modo "developer", pulsa la tecla F12 para acceder a la consola.
Introduce en la consola los siguientes códigos:

getallweapons	Todas las armas
getinfiniteammo	Munición ilimitada
noclip	Atravesar paredes
noclip_off	Desactivar el truco anterior
coder	Invulnerabilidad, todas las armas, munición ilimitada, etc.
god	Invulnerabilidad
mortal	Desactivar el truco anterior
getbullettime	Recarga automática
showfps	Muestra la frecuencia de imágenes por segundo
getpainkillers	Obtienes ocho calmantes contra el dolor
c_addhealth (100)	Obtienes 100 puntos de vida
jump10	Saltar más (los valores máximos están entre 20 y 30)
SetWoundedState	Caminas cojeando
SetNormalState	Desactivar el truco anterior



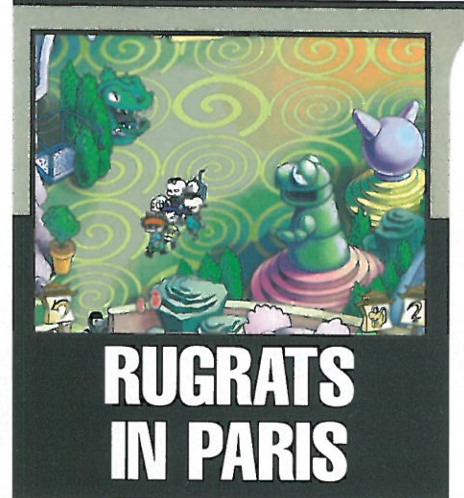
Con el comando "get" puedes añadir armas y objetos a tu arsenal.
GetBaseballbat · GetBeretta · GetBerettaDual · GetDualBeretta · GetDesertEagle · GetSawedShotgun · GetPumpShotgun · GetJackhammer · GetIngram · GetIngramDual ·GetDualIngram · GetMP5 · GetColtCommando ·GetMolotov · GetGrenade · GetM79 · GetSniper ·GetHealth · GetPainkillers · GetBulletTime

CONFLICT ZONE



Pulsa C durante el juego para activar la consola y luego la tecla de borrar. Después, introduce los siguientes códigos:

WIN	ganas la misión
MY TAYLOR IS RICH	20.000 puntos y 100% popularidad
REPLAY ALL MISSIONS	Acceso a todas las misiones



RUGRATS IN PARIS

Acceder a los niveles
En el segundo nivel, cuando vayas a la tercera chimenea, evita todos los globos y ponte delante de la chimenea. Introduce este código: arriba, arriba, abajo, abajo, B, derecha, izquierda y, cuando aparezca en la pantalla "level skip?", selecciona sí.

CONTRASEÑAS PARA LOS NIVELES:
- 2 - TQMMY QK
- 3 - RQVDHJVV
- 4 - BVBYFJND
- 5 - RJDBCVRT
- 6 - VNGBLJCV
- 7 - BJGSMVSH
- 8 - LJTBWQQD



LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Rayo de Varita mágica Infinito
Cuando juegues con la bruja, mantén apretado el botón derecho del ratón y pulsa la tecla V. Suelta el botón y vuelve a pulsar V. A partir de ahora, el rayo de la varita quedará activado indefinidamente hasta que vuelvas a hacer clic en el botón derecho del ratón.

RAGE OF MAGES



Para los siguientes trucos, activa primero el modo trampa y después introduce el código que quieras. Para activar el modo trampa escribe #chicken.

#killall	Mata a todas las unidades enemigas
#modify self +god	Invulnerabilidad
#show map	Mostrar mapa
#hide map	Ocultar mapa
#create x gold	Oro (x equivale a las piezas de oro)
#pickup all	Recoger todos los objetos
#victory	Terminar el nivel actual con victoria

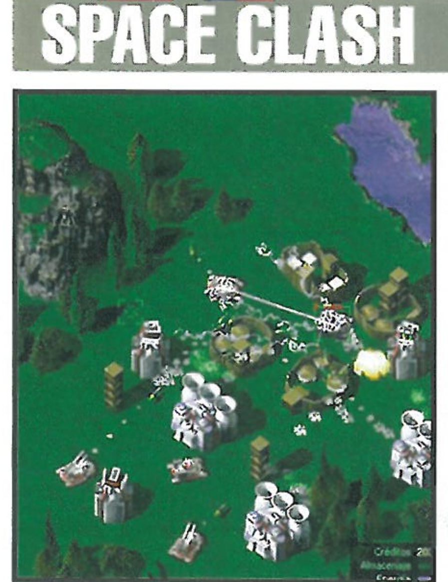
SHOGO



Pulsa la tecla T e introduce los siguientes códigos:

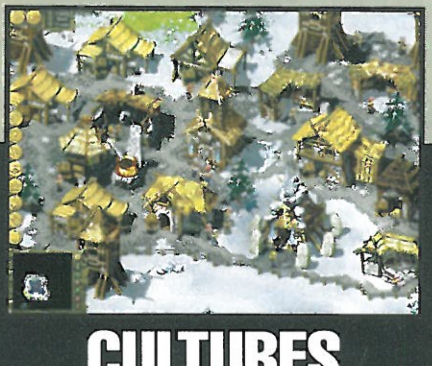
MPARMOR	Coraza al cien por cien
MPKFA	Coraza, munición y energía al máximo
MPGOD	Invulnerabilidad
MPAMMO	Munición al completo

SPACE CLASH



NOTA: El efecto de los trucos se mantendrá en la campaña espacial aunque deben ser activados en la interfaz planetaria.
Para activar los trucos, pon el juego en pausa en la interfaz planetaria y en cualquier modo de juego.

CTRL + ALT+ M	Pasar de misión
CTRL + ALT+ P	Invulnerabilidad (20.000% de bonificación en ataque y defensa)
CTRL + ALT + C	Obtienes 1 millón de créditos
CTRL + ALT + G	Obtienes un nuevo Mega-Ataque



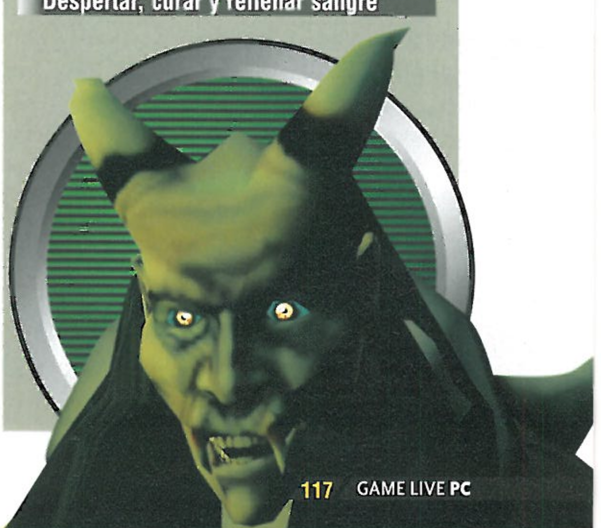
CULTURES

Pulsa durante el juego la tecla F2 y escribe "funspeedup". Los personajes comenzarán a ir a toda velocidad. Para desactivar el truco pulsa la tecla de Pausa.

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Arranca el juego con el comando "c:/vampire/vampire.exe"-console. Cuando aparezca la consola, introduce los siguientes códigos:

god 1	Invulnerabilidad
god 0	Desactivar invulnerabilidad
Revive	Despertar, curar y rellenar sangre





Todo sobre el juego on line

ANARQUÍA AL CUADRADO

Funcom duplica el mundo de Anarchy Online



Los noruegos de Funcom han añadido una segunda dimensión al mundo de *Anarchy Online*, su juego de rol masivo. La cantidad de usuarios colapsó el servidor, así que la compañía ha decidido crear una réplica de Rubi-Ka, el mundo del juego, con los mismos escenarios y personajes no jugadores. A partir de ahora, los jugadores podrán elegir entre las dos dimensiones cuando se conecten al servidor.

Por el momento, los jugadores deberán crear personajes distintos en cada una de las dos dimensiones, pero Funcom ha anunciado que en breve se podrá pasar de una dimensión a otra con el mismo personaje. En total, cada jugador podrá crear hasta ocho personajes en ambas dimensiones. *Anarchy Online* sigue inédito en nuestro país, pero es de esperar que el éxito que Funcom acaba de conseguir con *The Longest Journey* anime a algún editor español a publicarlo.

La avalancha de jugadores ha llevado a la creación de una réplica del mundo de *Anarchy Online*.

CIBERMETRÓPOLIS

Primer juego on line de CDV

La distribuidora alemana CDV Software ha decidido apostar por los juegos *on line* con *Neocron*, un título de rol masivo en 3D cargado de acción. Estamos en el siglo XXVII y vives en Neocron, una metrópolis postapocalíptica habitada por variados personajes, como ciberpunks, monjes con poderes psíquicos, *hackers* o espías.

Al empezar el juego crearás tu personaje a partir de cuatro clases, decidirás su sexo y luego tendrás que definir qué papel vas a tener en la ciudad y qué puzzles y búsquedas vas a resolver. Podrás tirar por el lado destructivo y enzarzarte en combates en tiempo real con cientos de jugadores o llevar una vida tranquila como comerciante.

El juego, que estará listo a finales de año, ofrecerá una libertad de movimiento total.



***Neocron* dispondrá de zonas especiales para los combates y el *deathmatch*.**

CLANES DE LA RED

VIC

El VIC (Very Important Clan) es un clan originario de Alcorcón (Madrid) dedicado a *Counter-Strike*, *Fire Arms* y *Unreal*. La plana mayor del clan, formada por el capitán general Macca, un general de ejército y dos generales de brigada, ha echado a todos sus miembros por no asistir a los partidos, así que, advierten, “el nuevo y remodelado clan Vic será más severo y menos compasivo que antes”. No bastará con jugar bien, sino que será necesario pasar una prueba de fidelidad. Y su razón tienen, no puede haber ejército sin disciplina.

http:www.iespana.es/clan-vic

RDM



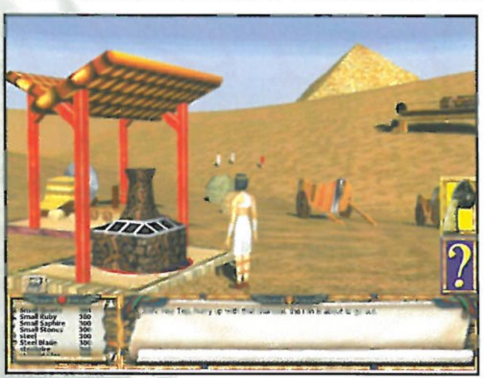
El clan RDM (Reyes de la Masacre) fue creado el pasado 28 de abril por ocho aficionados a *Counter-Strike* de toda España. Ahora son 15, más otros cuatro en cantera, y aceptan a todo aquel que tenga ganas de jugar y divertirse. Dependiendo de sus resultados, los miembros pueden descender o ascender de la cantera al equipo oficial, y cada uno de ellos tienen su mapa y arma favoritos. En la Liga de *Counter-Strike* española de ClanBase han quedado en el puesto 172. Su canal en el irc-hispano es : #RDM_KLAN.

http://www.clanrdm.es.vg

HISTORIAS DEL NILO

Rol egipcio sin violencia en A Tale in the Desert

A Tale in the Desert es un juego de rol *on line* masivo muy particular. Por lo pronto, no presenta ningún tipo de combate, monstruos o armas. La evolución de tu personaje en este juego, ambientado en el antiguo Egipto, vendrá marcada por el aprendizaje y perfeccionamiento de las Siete Disciplinas del Hombre en las que creían los antiguos egipcios, como liderato, pensamiento, el cuerpo humano o la arquitectura. El argumento se va desarrollando en función de las acciones de los jugadores y cuando se llega al final de la historia, el juego se acaba. La diplomacia y la política jugarán un papel fundamental, así como la creación de edificios, que podrán ser usados como fábricas, mercados o centros de aprendizaje. El objetivo será, a partir de tus habilidades e inventario, superar con éxito los retos de las siete disciplinas del juego. *A Tale in the Desert* es un proyecto del estudio norteamericano eGenesis.



En el juego serás uno de los artífices de la civilización egipcia.

A GALAXIA POR SERVIDOR

Stardock plublica un juego on line gratuito

Stellar Frontier es un *arcade* con toques de estrategia espacial *on line* en 2D que los norteamericanos Stardock Systems ofrecen gratuitamente en su web (www.stardock.com/products/sf/download.html). En el juego estarás al mando de una nave, perteneciente a una de las tres facciones que se disputan el dominio de la galaxia, y tendrás que enfrentarte en tiempo real a los otros jugadores vía Internet o red local. Cada sistema solar del juego está localizado en un servidor, con sus propios planetas, naves y armas, y tu personaje quedará guardado en un servidor central que permitirá el establecimiento de puntuaciones globales y la posibilidad de ir ascendiendo de rango.



Así nos gusta. Juegos gratuitos, sin complicaciones y *on line*.

STRONG

El clan Strong está formado por ocho jugadores que usan principalmente el personaje Predator de *Aliens vs Predator*. Aunque juegan con la versión original y la versión Gold, están preparándose para la segunda entrega del juego. Sus miembros presumen de una gran habilidad para el combate y de una veteranía ganadas durante dos años de batallas contra marines, aliens y predators. Realizan partidas de entrenamiento, retos, torneos y charlas. Para unirte al clan debes superar una prueba, jugar solamente con el Depredador y no pertenecer a ningún otro clan del mundillo *AvP*.

hytp://pagina.de/strong

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Diabluras de fin de verano

Por Hastaj_boss

Septiembre es un mes tan bueno como otro cualquiera para unirse la armada multimedia de hastajuego, la página reina del firmamento punto com.

Queridos Diablillos, después del verano comienza un nuevo periodo de actividades dentro de la página. Antes de nada recordaros algunas cosas ocurridas durante este verano: Hemos dado la bienvenida a una nueva animadora Hastaj_Anouc , una gran jugadora de *Quake 3* y nuestra corresponsal de guerra en la Campus Party.

Hemos presenciado la final de la I Liga de *Counter Strike*, con los TKC como flamantes campeones. También en este mes de agosto nuestra familia de juegos cada vez es mayor, por un lado en la zona de estrategia dos grandes juegos: *Submarine Titans* y *Black & White*, por otro lado en la zona fun : el Solitario y el juego de la Serpiente (para que dejéis de gastar batería a vuestro móvil). Además, hemos realizado una semana temática con *Age of Empires II*, regalando 15 mandos sidewinders en partidas Deathmatch de 8 jugadores cada una.

Como podéis ver, nosotros no nos hemos ido de vacaciones, y ahora para septiembre tenemos algunas asignaturas pendientes: Otro campeonato está apunto de empezar...se trata del Kaosball, ¿Te imaginas jugar al fútbol con los personajes de *Team Fortress*?.

Para finalizar recordaros que en Septiembre vamos a abrir una nueva sección dentro de Hastajuego: se tratan de las TRIBUS...a partir de ahora podrás crear tu clan directamente desde HJ.

Este curso que empieza promete y nuestros jugadores no se merecen menos, más torneos, más regalos, más animación...más Hastajuego

WORLD WAR II BLITZKRIEG ONLINE

Por M. A. *Gadget* González

La guerra total ya está colgada de la Red, pero aún sigue en periodo de pruebas. En muy poco tiempo disfrutaremos del nacimiento de un nuevo género que permitirá reunir **soldados, tanques y aviones en una misma arena virtual** con capacidad para miles de jugadores.

Otras compañías, como la conocida Novalogic, ya lo habían intentado antes, pero siempre desde planteamientos restrictivos que les llevaron al fracaso. Por fin, Cornered Rat Software, una pequeña firma de Grapevine, Texas, nos ofrece el primer Campo de Batalla Virtual *On Line*, en el que se integran en una misma arena las acciones tácticas de las fuerzas de tierra, mar y aire. Este tipo de simulación *on line* constituye en sí mismo un nuevo género, ya que aglutina simulaciones de tirador en primera persona, conducción de vehículos, combate aéreo, combate naval y estrategia. Y todo ello en tiempo real y con personas reales. El primer escenario, Blitzkrieg, está ambientado en la invasión de Francia por los ejércitos alemanes en 1940, aunque Cornered Rat pretende lanzar ampliaciones que se correspondan con los principales teatros de operaciones de la Segunda Guerra Mundial.



Un Spitfire Mk. IA volando al ocaso. Los efectos de luz dotan de gran belleza a esta simulación.

Nos vamos a la guerra

World War II Online es una simulación accesible en la Red durante las 24 horas del día y los 365 días del año. Esto es así gracias al portal de ocio PlayNET, cuyo software deberemos instalar para acceder al juego más una sección de noticias, foros e incluso nuestro propio correo electrónico. El programa de acceso, PlayGATE, se incrusta en nuestro *browser*, Internet Explorer o Netscape, de manera que al acceder a la página web de PlayNET y seleccionar una de las cuatro arenas de *World War II Online* que actualmente están activas, éste lanza automáticamente la simulación. Las arenas de *Blitzkieg* admiten en principio un número de conexiones ilimitado, pero en un día cualquiera podemos encontrarnos entre 200 y 1.000 participantes.

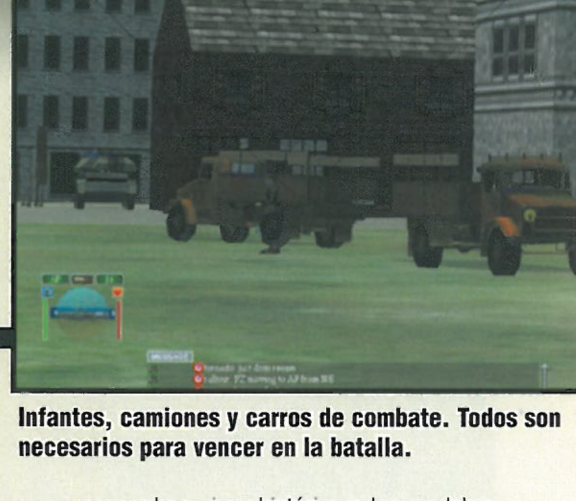
Al entrar en la arena, primeramente se nos ofrecerá la opción de unirnos a los Aliados o al Eje y de elegir la zona del mapa de Europa a escala 1:2 en que nos apetezca participar. Al haber transcurrido escasas semanas desde que se inició la guerra virtual, actualmente solo está



Éste es el mapa estratégico en el que se muestran las ciudades y la localización de los combates.



Quizá el mejor carro de combate de principios de la guerra del 39, el francés Char B1 Bis.



Infantes, camiones y carros de combate. Todos son necesarios para vencer en la batalla.

completa la parte de Francia, Belgica y Luxemburgo más próxima a la frontera con Alemania, la comprendida desde Wiltz a Cambrai de este a oeste y desde Louven a Longuyon de norte a sur, pero la adición de nuevas zonas es constante. Una ampliación del mapa de la zona elegida nos mostrará con más detalle los nombres de las ciudades y la localización de los combates y otra aún mayor nos mostrará los cuarteles y aeródromos desde los que podremos comenzar la acción. Realizada nuestra elección, se nos ofrece la posibilidad de unirnos a una misión propuesta por el mismo servidor o por alguno de los participantes con mayor rango, unirnos a la tripulación de algún vehículo o iniciar nuestra propia acción en solitario.

Podemos escoger varias formas de participar en el combate, como soldado de infantería, conductor de algún vehículo que transporte soldados o armamento, servidor de alguna pieza artillera, tripulante de un carro de combate o piloto de un avión de ataque o un caza. Gracias a varios años de profunda investigación por parte del equipo de Cornered Rat Software, todos los vehículos, aviones, armas, proyectiles y demás están modelados en 3D con todo detalle. Su funcionamiento ha sido reproducido con escrupuloso rigor histórico y los modelos físicos son de una fidelidad sin precedentes en ninguna simulación *on line* hasta la fecha. En conjunto, el juego va a ser toda una delicia para los entendidos en la materia y para los aficionados a la Segunda Guerra Mundial en general. El material que actualmente puede manejarse está todavía sujeto a ampliación, pero está proyectado que se pueda escoger entre un completo arsenal que incluirá 15 armas de infantería, cinco piezas de artillería y 16 vehículos, incluidos carros blindados y aviones de caza, ataque y bombardeo.

Comienza la acción

Nada más entrar en la arena nos damos cuenta de que ésta no es una simulación corriente. Por primera vez en un simulador *on line*, el paisaje está totalmente modelado en 3D, incluyendo árboles, matorrales, edificios, señales de tráfico o puentes. Todo reproducido con un estilo que nos recuerda mucho al de *Operation Flashpoint*, un simulador táctico de última tecnología y publicado este mismo verano. Esto hace posible que los infantes y los vehículos puedan utilizar tácticamente el entorno, ocultándose bajo los matorrales, apostándose en los edificios, parapetándose entre las ruinas, etc.



El aspecto de los escenarios está a la altura del de juegos de acción táctica *off line* como *Operation Flashpoint*.

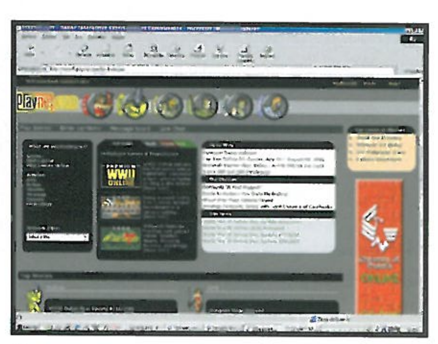


Ésta es la pantalla de información disponible para el piloto.



Dramáticas imágenes de un Panzer III tras ser alcanzado por un proyectil antitanque.

Date una vuelta por PlayNET si quieres comprobar cómo es hoy por hoy *WWIIOL*.



Ésta es la web de acceso a *WWIIOL*, donde se muestran las arenas y el número de participantes.

El detalle en los modelos llega hasta el punto de que para poner en marcha nuestro vehículo no basta con apretar una tecla, tendremos que seguir accionando el arranque hasta que el motor cobre vida, cuidando de no aplicar gases en exceso y ahogarlo. Igualmente ocurre con los proyectiles, capaces de desviarse por el viento, dispersarse con la distancia y movimiento del arma o rebotar contra superficies duras.

No existen las vistas externas, por lo que los conductores de los tanques se ven limitados a observar el mundo que les rodea desde una estrecha tronera que, al igual que pasa con sus homólogos de la vida real, limita su visibilidad y la capacidad de maniobra de una forma específica para cada modelo en particular.

Al igual que otras simulaciones *on line*, cada participante está dotado de un icono de identificación, como una forma de ayuda artificial para superar las limitaciones visuales que nos vienen impuestas por el monitor de nuestro PC. Sin embargo, los iconos de *WWIIOL* son radicalmente diferentes e innovadores.

El mundo de World War II Online es una batalla constante en tiempo real y de resultado cambiante e impredecible

Dependiendo de su tamaño y tipo, un objeto no podrá ser reconocible a partir de una distancia determinada, por lo que ningún icono estará presente. A medida que el objeto se nos vaya aproximando, a su alrededor se irá perfilando lentamente un círculo, en principio transparente y de un color gris neutro difícil de distinguir, hasta que al disminuir más la distancia su perímetro vaya gradualmente definiéndose en un color azul o rojo, dependiendo de si es amigo o un rival. La iluminación y el tiempo de observación también contribuyen a un reconocimiento más eficaz de los objetos, de forma que un rápido vistazo no nos permitirá distinguir su naturaleza de manera inmediata pero transcurridos unos segundos sí nos será posible hacerlo. También a diferencia de otras simulaciones *on line*, los objetos pertenecientes al bando opuesto no son distinguibles hasta distancias muy próximas, por lo que aparecerán la mayor parte del tiempo como simples estructuras en 3D que pueden ser camufladas

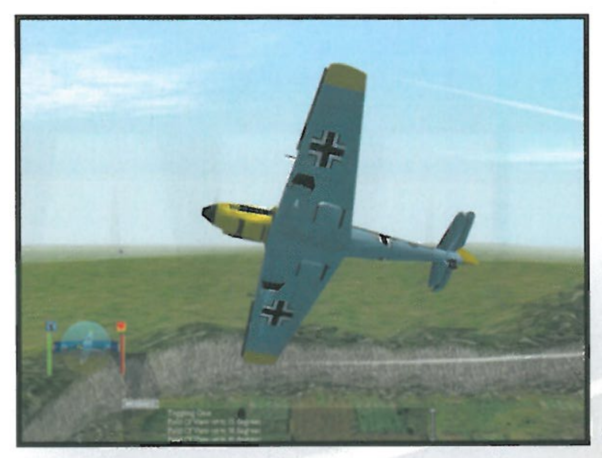
DATOS

GÉNERO:	Simulación/Estrategia On Line
DESARROLLADOR:	Cornered Rat Software
EDITOR:	Strategy First
DISPONIBLE:	Por confirmar

EN RESUMEN

Primer intento serio de desarrollar un campo de batalla virtual *on line*, en el que combatan a la vez soldados, vehículos, navíos y aviones. El programa ha aparecido en la Red sin estar del todo acabado, pero una vez se hayan superado los problemas iniciales promete ser un éxito sin precedentes.





Un Messerchmitt Bf.109E-4 virando. Por primera vez en un simulador *on line*, se aprecian hasta los vórtices de condensación.

con facilidad y cuyos iconos no serán tampoco visibles. Todo esto hace que al mismo tiempo sea posible y necesario aplicar tácticas de la vida real, aprovechando la ocultación y la sorpresa, para poder vencer en los combates.

Otra faceta que ha sido recreada con sumo detalle es la del sonido, modelado totalmente en 3D y que incluye además algoritmos para reproducir los efectos doppler y de atenuación con la distancia. Para un soldado es tácticamente muy importante poder reconocer el causante y la procedencia de cada sonido y así reaccionar adecuadamente ante la presencia de posibles amenazas. En *Blitzkrieg* es posible distinguir perfectamente un disparo de fusil del de un subfusil, determinar la dirección aproximada de donde proviene el disparo y si éste se ha realizado hacia nosotros o hacia cualquier otro blanco. Igualmente, el motor de un avión que se aproxime hacia nosotros se oye más agudo que el del mismo avión alejándose. Todo ello contribuye además a una ambientación sin igual en el mundo de la simulación *on line*.

La batalla continúa

A diferencia de otros tipos de juegos envasados y solitarios, el mundo de *World War II Online* es una batalla constante en tiempo real y de resultado cambiante e impredecible, lo que unido a las continuas actualizaciones que renuevan periódicamente la ilusión de los jugadores garantiza diversión por un periodo de tiempo muy largo. Cierto es que no han faltado las críticas negativas a esta nueva simulación, pero hemos de considerar el producto actual todavía como una fase beta avanzada, que ha sido abierta al público sólo por la necesidad apremiante de dinero que tenía la compañía desarrolladora, Cornered Rat Software, tras dos años de elaboración económicamente improductivos. En defensa de esta compañía podemos decir también que ha decidido no aplicar todavía las cuotas que los usuarios habrán de abonar por participar en *Blitzkrieg*. *World War II Online* es hasta el momento el primer y único campo de batalla virtual on line. Y no debemos olvidar que tiene un inmenso potencial que está todavía en fase de desarrollo.



Los paneles de todos los aviones son una fiel reproducción de los modelos reales, con todos sus instrumentos, forma, tamaño y localización.

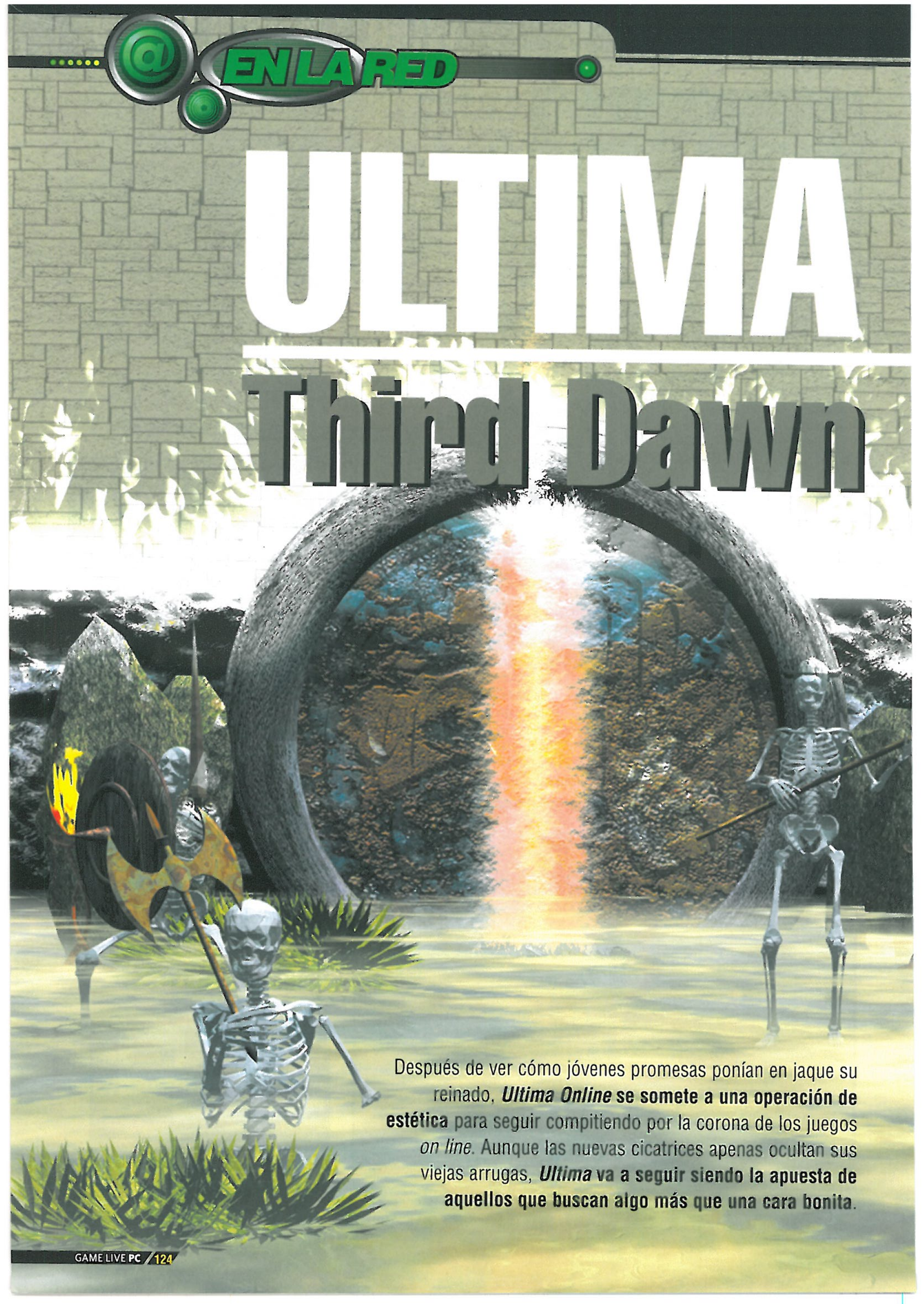


La foto oficial del paquete de prensa de Cornered Rat Software: un Bf.109E-4 alcanzado y en llamas.



La pantalla de selección del armamento y tripulación.

ULTIMA Third Dawn



Después de ver cómo jóvenes promesas ponían en jaque su reinado, ***Ultima Online* se somete a una operación de estética** para seguir compitiendo por la corona de los juegos *on line*. Aunque las nuevas cicatrices apenas ocultan sus viejas arrugas, ***Ultima* va a seguir siendo la apuesta de aquellos que buscan algo más que una cara bonita**.

ONLINE

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Origin • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 3.990 Pesetas

Por J. J. Cid

Third Dawn es la puesta al día de uno de los juegos *on line* más populares de todos los tiempos, el que inventó lo que hoy conocemos como mundo persistente. Los gráficos de *UO* seguían siendo idénticos a los del ya bastante antiguo *Ultima VII* y pedían a gritos una adaptación a esta época de potentes ordenadores y ya casi imprescindibles tarjetas 3D.

Durante estos años han ido apareciendo algunos juegos de similares características pero que cuidaban mucho más su aspecto gráfico. *Everquest* o *Asheron's Call* han puesto en serios aprietos la supremacía de Origin en este tipo de juegos. Pero una compañía con tan amplia experiencia en la creación de mundos persistentes no podía quedarse de brazos cruzados. Por fin han reaccionado. Y el fruto de su reacción ya está en nuestras manos.

Third Dawn es un serio intento de satisfacer las expectativas de cambio de los fieles inquilinos del mundo de *Ultima* y a la vez presentar un entorno gráficamente atractivo para futuros usuarios. La alternativa era el mucho más ambicioso proyecto *Ultima Worlds Online: Origin*, que hubiese supuesto un cambio radical destinado a captar nuevos suscriptores aún a riesgo de perder a muchos jugadores veteranos. Al final, se ha optado por editar un producto a medio camino entre la expansión y la secuela.

Una nueva dimensión

Básicamente, *Third Dawn* es el paso del universo *UO* de las 2D a las inevitables 3D, aunque también se han incorporado nuevos monstruos y nuevas zonas para explorar. El paso a las tres dimensiones no será traumático para el usuario habitual de *UO*, ya que sólo se ha cambiado el aspecto de los modelos de los personajes y monstruos y se han incluido algunos efectos de iluminación y un sistema de partículas para la magia y los efectos especiales.

El escenario y los objetos que vas encontrando siguen estando en 2D, aunque se han suavizado algo los contornos. La integración de los personajes tridimensionales en un entorno 2D con perspectiva isométrica ha sido resuelta convincentemente: no notas nada raro a menos que te dé por usar la función de *zoom* que incorpora el nuevo motor gráfico.

Los personajes se mueven ahora con mayor fluidez y naturalidad gracias al uso de técnicas de captura de movimiento y también se han vuelto mucho más expresivos, ya que ahora tienen un amplio repertorio de animaciones con las que manifestar su estado de ánimo (estiramientos, saludos, aspavientos de enfado), como en *Everquest*.

La interfaz del juego también ha experimentado modificaciones importantes. Ahora es más sencillo acceder a las diferentes acciones gracias al uso de un menú que apa-



Gráficamente no es espectacular, pero la jugabilidad de *Third Dawn* es a prueba de bombas.

rece en la parte superior de la pantalla y que facilita enormemente muchas de las tareas. Los jugadores noveles agradecerán este cambio, aunque es posible que no acabe de convencer del todo a los que ya estaban acostumbrados a la interfaz anterior.

Otro aspecto que se ha resuelto correctamente es el acceso a las diferentes zonas de la interfaz. Ahora puedes decidir dónde sitúas las diferentes ventanas, ya sea el

Third Dawn es un Ultima Online en 3D con nuevos monstruos y territorios a explorar

inventario, el mapa o la hoja de personaje. Estas ventanas pueden ser minimizadas para que no molesten durante el transcurso de la aventura y puedan ser consultadas con un simple clic de ratón.

Como expansión que es, se ha incluido un nuevo territorio llamado Ilshenar, aunque sólo podrán acceder a él aquellos que tengan personajes de niveles superiores.

La letra con sangre entra

Third Dawn pretende conseguir que una nueva hornada de jugadores acceda a las tierras de Lord British. Algunos aún recordarán la gran cantidad de dinero que tuvieron que gastarse para ser los primeros en disfrutar de *UO* en España. Los gastos de importación, conexión y cuotas mensuales fueron recompensados con un mundo rico en situaciones, pero también con dolores de cabeza y grandes cabreos ocasionados por el trato dado por Origin a los jugadores europeos.

Esta vez EA ha decidido editarlo en España, así que la inversión inicial para acceder a uno de los mundos persistentes más completos que existen se ha abaratado considerablemente. Los nuevos usuarios no tendrán que pasar por muchos de los problemas asociados a *UO*, dado que ahora los servidores europeos funcionan correctamente, con un *lag* que al menos permite jugar. Eso sí, en momentos puntuales, cuando la afluencia sea alta, volverás a jugar a saltos, como antaño.

Los nuevos jugadores que quieran involucrarse en los acontecimientos de Britannia tienen que superar una curva de aprendizaje inicial bastante pronunciada. Aunque existe la posibilidad de realizar un completo tutorial y se ha habilitado una ciudad para principiantes, la variedad de acciones y la confusión reinante pondrán a prueba la paciencia de muchos jugadores. Eso sí, no harán falta muchos días para que los recién llegados se sientan ciudadanos de pleno derecho de Britannia.

Las cicatrices del cambio de imagen

Third Dawn es uno de aquellos productos que se proponen convencer a todo el mundo, y como tal, corre el riesgo de quedarse a medio camino de casi todas partes. Aunque se haya mejorado el aspecto gráfico, en este apartado sigue estando



VEREDICTO

El salto a las 3D sólo ha sido resuelto a medias y el nuevo motor crea algún que otro problema, pero nada de eso importa. Como juego de rol puro, *Third Dawn* es sencillamente insuperable: adictivo, completo, rico en posibilidades y con un margen de libertad casi increíble.

8



Si tu sueño siempre ha sido tener un barco y surcar los océanos, ya puedes ir ahorrando.

muy por detrás de la competencia. El motor gráfico aún no está muy optimizado y resulta demasiado inestable en diferentes configuraciones. Es de suponer que aparecerán parches que vayan arreglando los numerosos inconvenientes técnicos que presenta. Pero mientras los trabajos de optimización del nuevo motor siguen su curso, somos muchos los usuarios que hemos preferido instalar la vieja versión de *UO*.

El juego también incluye una versión llamada Rennaissance, adecuada para aquellos usuarios que no tienen tarjeta 3D o para aquellos que quieran disfrutar de los nuevos escenarios que incluye la expansión sin renunciar al aspecto de su *UO* de siempre. De cualquier manera, estarás de acuerdo en que la forma es mucho menos importante que el contenido. Bajo esos gráficos discutibles hay una verdadera experiencia que proporciona un grado de inmersión elevadísimo. Y esa cualidad nos remite a lo que siempre hemos pensado que debía ser este género: una alternativa de fantasía a nuestro yo real. ¿Qué mejor que asumir un rol con el que podamos identificarnos en un vasto y convincente territorio virtual repleto de jugadores de todo el mundo?

UO: Algunas curiosidades

Ultima Online es lo más parecido que existe actualmente a realizar un viaje a un mundo paralelo en el que podemos ser lo que nosotros queramos. Por las calles de sus ciudades puedes encontrar de todo, subastas increíbles, compañeros de gestas pasadas, ladrones sin escrúpulos e incluso, aunque suene a novela rosa, el amor de tu vida.



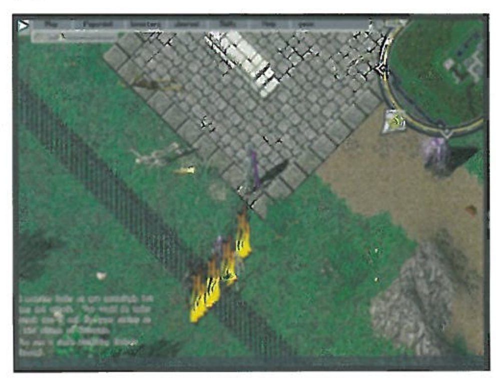
Ultima Worlds Online: Origin tendría que haber sido la segunda parte real del *UO* original. Su cancelación pudo ser debida al miedo de Origin a perder parte de la suculenta cuenta de sus suscriptores más antiguos. Una pena.



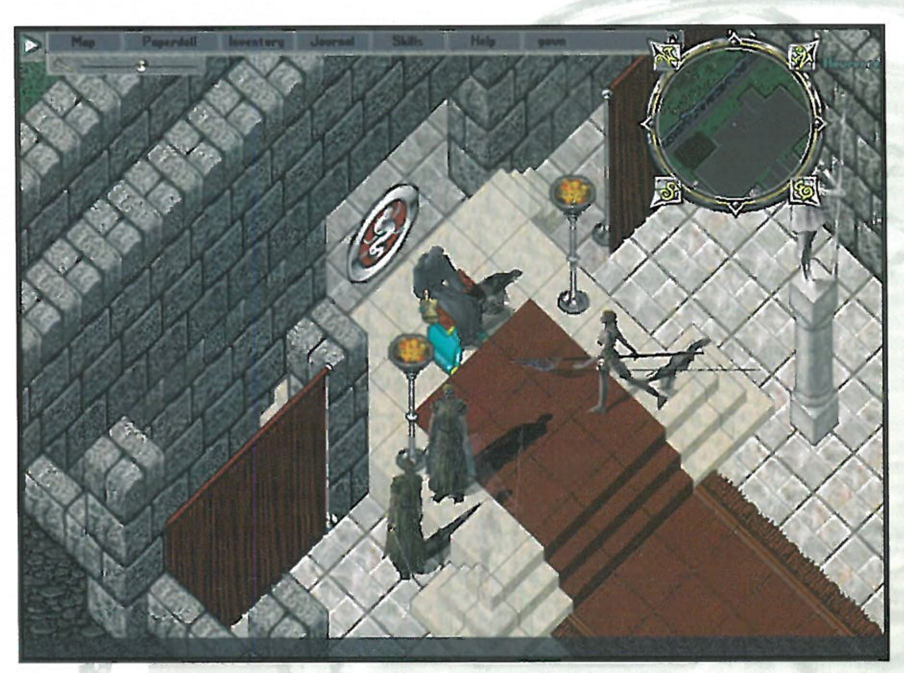
UO da cabida a todo tipo de jugadores. Algunos se conforman con trabajar un rato en su carpintería y después ir a la taberna a contar a sus compañeros aventuras que nunca han realizado.



Jekelle y Alexandre se conocieron en el servidor europeo de *UO*. Después de acordar un encuentro *off line*, se gustaron, se casaron y actualmente viven juntos en Ámsterdam.



No hay nada más placentero que una buena barbacoa al aire libre. Creo que el esqueleto se me está pasando un poco.



Supongo que nadie se enfadará si descanso un rato en este trono.



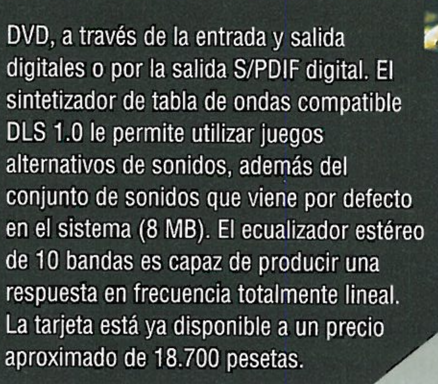
La nueva interfaz facilita mucho las tareas más sencillas de mantenimiento del personaje.



SONIDO A SEIS BANDAS

Terratec presenta la SiXPack 5.1 +

La nueva tarjeta de sonido SiXPack 5.1 + de Terratec ofrece 6 (5.1) canales con entradas y salidas digitales, lo que permite conectar un equipo de seis altavoces. La tecnología Sensaura, que cubre prácticamente todos los estándares del sonido 3D, asegura aceleración por hardware en la reproducción de archivos MP3 y del sonido 3D de los juegos actuales. Cualquier flujo AC3 puede transmitirse, gracias al Dolby Digital y el DVD, a través de la entrada y salida digitales o por la salida S/PDIF digital. El sintetizador de tabla de ondas compatible DLS 1.0 le permite utilizar juegos alternativos de sonidos, además del conjunto de sonidos que viene por defecto en el sistema (8 MB). El ecualizador estéreo de 10 bandas es capaz de producir una respuesta en frecuencia totalmente lineal. La tarjeta está ya disponible a un precio aproximado de 18.700 pesetas.



ELEGANCIA RATONIL

Primer ratón óptico e inalámbrico de Trust

Trust acaba de lanzar al mercado el Ami Mouse 250S Wireless Optical, su primer ratón óptico e inalámbrico. La tecnología de detección óptica de este ratón, apto tanto para usuarios diestros como zurdos, funciona con gran rapidez y es muy precisa (400 dpi). Cuando no se está utilizando, el AMI Mouse Wireless Optical descansa sobre una base especial en la cual sus pilas Ni-MH se cargan automáticamente. La recarga también se realiza, gracias al adaptador de corriente adjunto, cuando el ordenador está apagado. Dos canales de 27 MHz se ocupan de prevenir cualquier interferencia posible con otros productos y tres de los cinco botones se pueden programar para, por ejemplo, cambiar rápidamente a otro programa o iniciar una aplicación seleccionada. El ratón, que se vende a 9.750 pesetas, es apto para conexiones USB y PS/2.



UN RESPETO PARA EL BUFFER

Nuevas grabadoras internas de Hewlett-Packard

Hewlett-Packard ha lanzado dos nuevas unidades internas para grabar CD a alta velocidad sin colapsar el buffer. La cd24ri y la cd16ri van equipadas con una tecnología que evita el bajo rendimiento del buffer y permite el uso simultáneo de otras aplicaciones, incluida la navegación por Internet, mientras grabas. La grabadora cd24ri, de gama alta (44.900 pesetas), permite grabar 700 MB de datos u 80 minutos de sonido en unos cuatro minutos. Su velocidad alcanza los 24x en grabación, 10x en regrabación y 40x en lectura. Por su parte la cd16ri se enmarca en la gama media (24.900 pesetas), con una velocidad de 16/10/40. Ambos modelos incluyen un software muy completo y una interfaz EIDE de fácil manejo.

DISCO DURO PERO RÁPIDO

Maxtor introduce la interfaz USB 2.0



Maxtor ha presentado recientemente el 3000LE, el primer disco duro externo de 40 GB con una interfaz de alta velocidad USB 2.0. Esta solución amplía la capacidad de almacenamiento del ordenador sin necesidad de despanzurrar tu ordenador. El 3000LE funciona a 5.400 rpm y su rendimiento es hasta 40 veces más rápido que los actuales discos duros USB 1.1. Esta rapidez y su enorme capacidad de 40 GB lo hacen ideal para archivar fotos digitales, vídeos digitales, archivos MP3, juegos y otros archivos de gran tamaño. Puede almacenar hasta 10.000 canciones MP3 de cuatro minutos cada una, 40.000 fotos digitales de alta resolución (JPEG comprimido) y 40 horas de vídeo digital (MPEG comprimido). Maxtor lo vende en su web Maxtordirect.com a un precio de 200 dólares (unas 38.000 pesetas).

¿KYRO II ULTRA?

Nuevas tarjetas Kyro de Hercules

Hercules prepara algunas sorpresas para esta nueva temporada, y todas ellas relacionadas con el chip Kyro II. A lo largo del otoño lanzará las tarjetas 3D Prophet 4000 XT 32 MB PCI y 64 MB AGP y 4500 64 MB PCI y 32 MB AGP. También se rumorea la próxima aparición de una Kyro II Ultra. Su nombre sería Prophet 4800 y estaría basada en el chip ST4800, el más rápido de la gama Kyro. La novedad es que su velocidad de reloj será de 200 a 225 MHz, un aumento significativo comparado con los 175 MHz de la 3D Prophet 4500. La intención es competir en precio con una posible GeForce3 MX de NVIDIA. STMicroelectronics, mientras tanto, trabaja en un nuevo chip con código interno STG5500, muy posiblemente el Kyro III. El nuevo chip integrará T&L por hardware, funcionará a 250 MHz, poseerá cuatro motores de texturas y seguramente integrará memoria DDR-SDRAM con bus de 128 bits.

BAZAR DIGITAL



SEISMIC EDGE

La Seismic Edge es la nueva tarjeta de sonido de gama media de Philips. Equipada con el acelerador de audio ThunderBird Q3D, la tarjeta es capaz de procesar hasta 128 sonidos simultáneamente. Dispone de fuente estéreo para Surround 5.1 y salida de cuatro canales para juegos 3D y DVD.

Precio: 14.000 pesetas

WEBCAM PLUS DE CREATIVE

A diferencia de otras WebCam de gama baja, ésta utiliza un sensor VGA capaz de ofrecer una resolución 3x. Básica (resolución máxima 640 x 480), pero eficaz para capturar imágenes o vídeo, o para realizar videoconferencia. Incluye un completo conjunto de programas de edición y para colgar imágenes en una Web.

Precio: 12.000 pesetas

MONITOR TFT SAMSUNG 570V

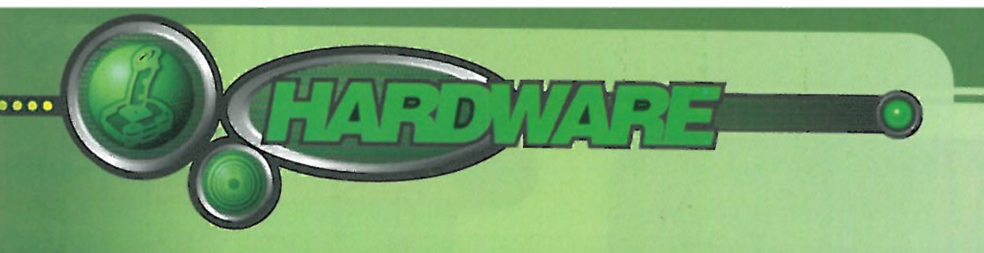
Uno de los monitores con pantalla TFT más asequibles del mercado. El 570V de Samsung tiene un tamaño real de 15", un tamaño del punto de 0,29 mm y una resolución óptima de 1.024 x 768 a 75Hz. Es Plug & Play.

Precio: 104.000 pesetas

LECTOR DVD LG DRD-8120B

El DVD-R 8120B de LG Electronics alcanza una velocidad de lectura DVD de 12x y 40x en CD-R. Su tiempo medio de acceso para DVD es de 120 ms y de 100 ms para CD-R. Su diseño de mejora acústica y antivibración le dota de una gran precisión.

Precio: 12.000 pesetas



EL ENEMIGO EN CASA

Cómo montar una red local

Bastan un par de máquinas para montar una red local. Y basta una red local para disfrutar plenamente de los modos multijugador que incluye un cada vez más amplio número de juegos de última generación.

Hace ya mucho tiempo que surgió la idea de conectar los ordenadores entre sí, de modo que se han ido sucediendo numerosas normas, más o menos eficaces pero nunca compatibles. Hoy en día, la oferta se ha reducido considerablemente y ya existe un estándar, Ethernet, utilizado prácticamente por todas las tarjetas de red. La instalación de una red conlleva dos pasos imprescindibles: la elección de un buen hardware y de una configuración de software adecuada.

Las tarjetas de red

Para poner ordenadores en red, lo que hay que hacer en realidad es conectar las tarjetas de red entre sí. La tarjeta, normalmente de tamaño pequeño, será la encargada de dialogar con los demás ordenadores en red por medio del software y de los protocolos idóneos. Cada tarjeta dispone de un conector pensado para recibir el cable de la conexión y de dos controladores luminosos que permiten ir siguiendo el buen funcionamiento de las transacciones en la red. Existen dos versiones para la red local: la 10BaseT y la 100BaseT. En términos de instalación y de utilización, no hay ninguna diferencia. Lo único que varía son sus rendimientos.

La 10BaseT ofrece un caudal de 10 Mb/s, o sea 1,25 MB/s. Dicho de otro modo, basta apenas más de un segundo para transferir el equivalente del contenido de un disquete de un ordenador a otro. Las 100BaseT son diez veces más rápidas, con un caudal de 100 Mb/s y son capaces de dialogar con tarjetas 10BaseT. En el mercado existen numerosas tarjetas de red, y la gran mayoría son del tipo 100BaseT.

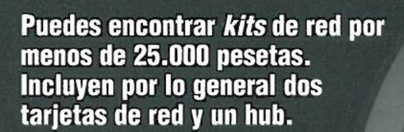
Actualmente, todas las tarjetas están previstas para los puertos PCI y garantizan un caudal lo suficientemente rápido como para no saturar los intercambios de datos entre los distintos ordenadores conectados. No es imprescindible optar por una marca conocida, como por ejemplo 3Com, ya que una tarjeta 10/100 Mb es más que suficiente.

Cables y concentradores

Además de las tarjetas de red, hay que tener en cuenta la conexión entre ordenadores. El único accesorio verdaderamente imprescindible es el cable de red, el RJ45. Tiene la misma estructura que los cables de teléfono empleados para los módems (tipo RJ11), pero su clavija es más grande.

Si sólo quieres conectar dos PC, podrás limitarte a un solo cable RJ45. En este caso, hazte con un cable cruzado. Los distintos conectores internos se entrelazan en el




Puedes encontrar *kits* de red por menos de 25.000 pesetas. Incluyen por lo general dos tarjetas de red y un hub.

Conectar varios PC para jugar en red es más sencillo y barato que nunca

corazón mismo del cable para que las patillas correspondientes a los datos salientes de un PC correspondan a los datos entrantes del otro.

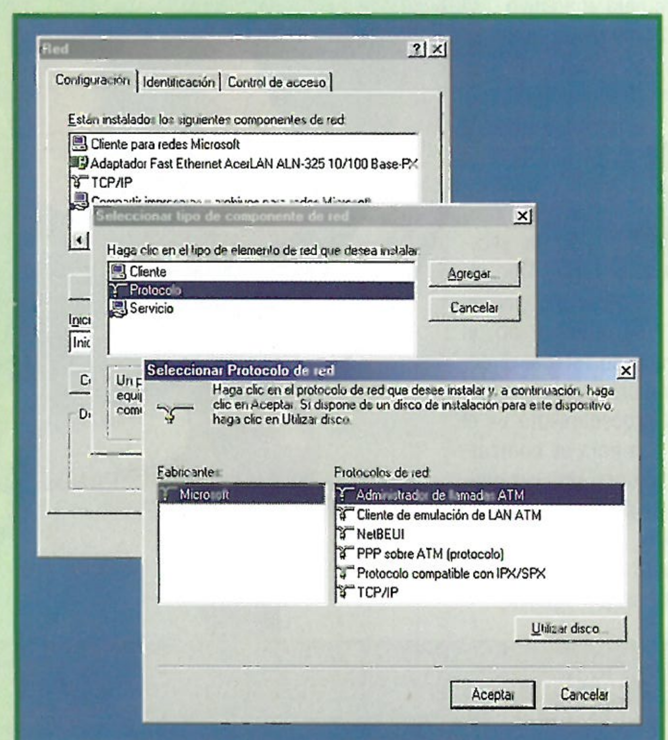
Si tu red supera las dos máquinas, necesitarás otro aparato más: un hub o switch, según sus funcionalidades. Se trata de una especie de toma múltiple que puede recibir diversos cables RJ45 procedentes de varios PC. Al igual que sucede con las tarjetas de red, los hubs pueden ser de distintos tipos: 10 Mb, 100 Mb y 10/100 Mb. El switch dispone de la misma velocidad pero para cada puerto RJ45, mientras que en el caso del hub, dicha velocidad queda repartida.

En nuestro ejemplo, un hub de 100 Mb o 10/100 Mb será más que suficiente. De hecho, para el juego en red, el switch no es realmente útil. Se recomienda para una utilización más ávida de ancho de banda, como por ejemplo el copiado de ficheros. También hay que tener en cuenta la calidad del cable. Como el caudal en la red es relativamente elevado, el cable tiene que estar bien blindado y aislado para evitar los errores de transmisión. La calidad de un cable viene especificada por una referencia de tipo CAT (categoría) seguida por una cifra. Los mejores son los CAT 5, recomendados para redes locales a 100 Mb/s.



Instalación de los drivers

Tras haber instalado las tarjetas de red y haber conectado todas las máquinas entre sí, ya solo falta el apartado de software. En Windows 95, 98 o Millennium, la instalación de los drivers resulta fácil. La tarjeta de red debe ser reconocida en el momento de inicializarse el sistema. Windows te pedirá entonces que insertes el disquete o el CD suministrado junto con tu tarjeta de red, y que contiene sus drivers. También requiere un determinado número de herramientas para instalar la red a nivel de software. Todas estas herramientas se administran en el mismo lugar. Abre el panel de control de Windows y localiza el icono "Red". Haz doble clic sobre dicho icono. Si tu tarjeta de red está bien instalada, encontrarás su nombre en la lista que aparece. De lo contrario, tendrás que reinstalar los drivers de la tarjeta.



Los protocolos

Para dialogar vía red, los PC emplean un determinado lenguaje llamado protocolo que sirve para codificar la forma en que serán enviados los datos. El protocolo más utilizado es el TCP/IP, el mismo que utiliza Internet. Si dicho protocolo no figura en la ventana de las propiedades de la red, haz clic en el botón "Agregar". En la lista propuesta, elige "Protocolo" y pulsa el botón "Agregar". En la nueva ventana que aparece, elige Microsoft y despliega la lista de la derecha hasta encontrar "TCP/IC". Pulsa "Aceptar".

El último paso de la instalación consiste en definir lo que llamamos un "cliente", que, por así decirlo, es una especie de máquina virtual que administrará los intercambios entre los ordenadores conectados. Lo más simple es utilizar el cliente "Microsoft". Si el módulo "Cliente para las redes Microsoft" no aparece en la ventana de propiedades de red, pulsa "Agregar". En la ventana de Red, elige "Cliente" y pulsa "Agregar". Elige "Microsoft" en la lista de la izquierda y "Cliente para las redes Microsoft" en la de la derecha. Pulsa "Aceptar".

La dirección IP

En general, Windows es capaz de administrar directamente los parámetros de red y no hay que hacer nada más. Sin embargo,

puedes especificar o modificar algunos parámetros en función de tus necesidades. El parámetro principal atañe a la dirección IP.

Una dirección IP se compone de cuatro cifras que van, cada una de ellas de 0 a 255 y separadas por puntos. Cada PC conectado tiene que tener su propia dirección IP para diferenciarlo de los demás. En la ventana "Red", localiza la línea que incluye el término TCP/IP seguido de una flecha y del nombre de tu tarjeta de red. Haz clic en "Propiedades". Pulsa la pestaña "Dirección IP".

Por defecto, Windows se atribuye automáticamente una dirección IP. Para elegir tú mismo una dirección, haz clic en "Especificar una dirección IP". En el nivel de la dirección, introduce una serie de cuatro cifras comprendidas entre 0 y 255. Por ejemplo 192.0.0.1. En el segundo PC, elige la dirección 192.0.0.2. Estas dos series corresponderán a las direcciones de red de cada PC. ¡Ojo! Si quieres que los PC se comuniquen correctamente, hay que cambiar solamente la última cifra. La máscara de subred deberá tomar el valor 255.255.255.0. Pulsa "Aceptar" y cierra la ventana de red. Windows te pedirá entonces que reinicies el sistema. Asegúrate de que en la pestaña de identificación el grupo de trabajo de los dos o más ordenadores sea exactamente el mismo. Una vez llevadas a cabo todas estas operaciones en los dos PC, la red quedará activada.

Empleo de la red

Los dos PC están en red. Y ahora, ¿qué? Las posibilidades son muchas, pero para algunas de ellas hay que ajustar ciertos parámetros. El número y la calidad de los juegos multijugador convierten una red local en una herramienta lúdica ideal, ya que la velocidad de los caudales permite a los dos jugadores sacar el máximo partido de las posibilidades disponibles.

Si la red está correctamente instalada, no habrá que hacer nada en particular para jugar en red. Bastará con indicar, en los parámetros de configuración del juego, la presencia de otro ordenador, y el PC inicial debería encontrarlo sin mayor problema. Ojo, en general deberás contar con dos versiones comerciales del juego.

Compartir ficheros permite transferir importantes cantidades de datos de un PC a otro en un tiempo mínimo. Para activar esta posibilidad hay que añadir un servicio que no queda instalado por defecto cuando instalas la red. Abre el panel de control y haz doble clic en el icono de "Red". Pulsa "Agregar" y elige "Servicios". En la lista que aparece, elige "Compartir ficheros e impresoras para las redes Microsoft".

Para compartir un disco duro, un directorio o una impresora, bastará con seleccionar el elemento que quieres compartir, hacer clic con el botón derecho del ratón y elegir "Compartir" en el menú desplegable. Acto seguido, haz clic en la opción "Compartido como". Puedes seleccionar un nombre para el archivo o directorio compartido así como un comentario. El nombre del directorio compartido será el que vean los demás PC.

En la sección "Tipo de acceso", podrás permitir o no el acceso total al directorio compartido.

El procedimiento es el mismo a la hora de compartir una impresora. Una vez definidos todos estos parámetros, un ordenador podrá utilizar el disco duro o la impresora del otro como si formaran parte de su propio entorno.



Las tarjetas de red de 10/100 Mb son las más conocidas.



CHIPSET nFORCE

Un PC muy potente sin tarjeta 3D

NVIDIA, el líder de los procesadores gráficos, ha presentado en Computex, el gran salón informático de Taiwán, su nuevo sistema para PC. El nForce podría cambiar la visión del PC, por lo menos en cuanto a precio y prestaciones gráficas.

Apenas teníamos información del último procesador gráfico de NVIDIA, ya que su nombre en código, Crush, no nos daba ninguna pista. Pero ahora ya sabemos que el nuevo sistema, que a partir de ahora se llamará nForce, está destinado a la familia de procesadores de AMD, como el Athlon y el Duron.

El chipset nForce incorpora, al margen de la gestión del sistema, funciones de vídeo, sonido y comunicación. VIA también dispone de un producto de iguales características, el KM133, pero muy débil en el apartado de vídeo. De hecho, el KM133 incorpora un chip S3 Savage4 que no posee la potencia necesaria para hacer funcionar correctamente los juegos actuales. En Intel ocurre exactamente lo mismo con el i815. Tras la creación de procesadores gráficos como el GeForce2 y más recientemente el GeForce3, NVIDIA ha sabido desarrollar un sistema muy potente para el PC. Su singladura en el mundo del chipset comenzó hace ya algún tiempo con su participación en el proyecto XBox.

El nForce está compuesto de dos chips: el IGP (Integrated Graphic Processor) y el MCP (Media Communication Processor). El primero incorpora una variante del GeForce2, mientras que el segundo se podrá equipar con un conjunto de funciones multimedia, entre ellas un motor audio capaz de codificar en Dolby Digital 5.1 en tiempo real.

NOMBRE: nForce
FABRICANTE: NVIDIA
CARACTERÍSTICAS: Chipset para procesadores AMD, bus de 200 y 266 MHz, funciones de vídeo integradas (equivalentes a un GeForce2 MX), audio AC97, codificador y decodificador Dolby Digital

La principal innovación reside en el bus que une el IGP y el MCP. NVIDIA ha utilizado el nuevo sistema desarrollado por AMD, el Hipertransporte. Este último permite la transmisión de datos a alta velocidad, alrededor de 800 MB/s. La memoria utilizada es la DDR, lo que permitirá obtener prestaciones generales muy buenas.

Las prestaciones

Las prestaciones gráficas son, según NVIDIA, ligeramente inferiores a las de un GeForce2 MX. Estarían situadas entre un GeForce2 MX 200 y un GeForce2 MX 400. Esto augura muy buenos resultados para un controlador gráfico integrado.

Los ordenadores equipados con el nForce arrojan resultados bastante prometedores según se ha podido comprobar con algunos juegos. Por ejemplo, con *Quake III Arena*, a una resolución de 1024 x 768, el nForce prácticamente obtiene los mismos resultados que un GeForce2 MX. Pero durante la demostración, los controladores no estaban acabados, por lo que seguro que todavía se pueden mejorar las prestaciones. Por otra parte, NVIDIA nos quiere simplificar la vida con un único controlador para toda la gama NVIDIA. Incluso las funciones de red y sonido del MCP se encontrarán en el mismo controlador.

El chipset nForce permitirá la fabricación de PC de gama baja con unas 3D muy potentes

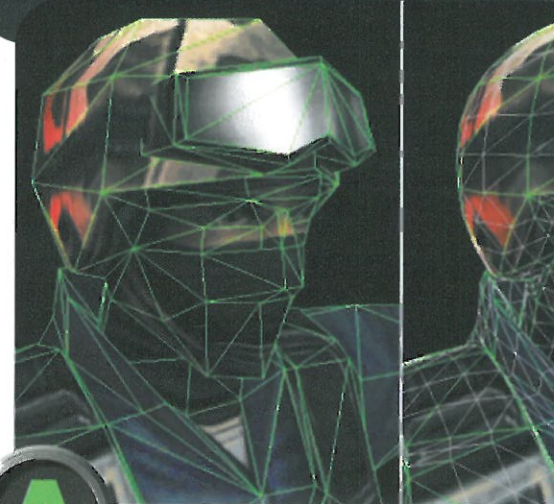
El precio del nForce debería parecerse al de los chipsets 761 de AMD. Las placas base equipadas con el nForce tendrán un precio bastante elevado, entre 38.000 y 45.000 pesetas. En cambio, los ensambladores podrán realizar configuraciones con Duron muy competitivas en términos de calidad precio. Las primeras placas base equipadas con el nForce y los controladores terminados deberían salir al mercado el próximo mes de noviembre.

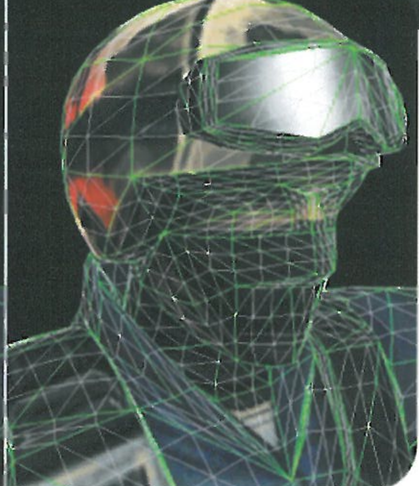


MÁS SOBRE EL RADEON 2

ATI desvela detalles sobre la tecnología Trufrom

ATI es el único fabricante de procesadores 3D capaz de enfrentarse a NVIDIA. Aunque su próximo chip, el Radeon 2, no se lanzará hasta otoño, ATI se ha apresurado a hacer públicas las excelencias de la tecnología Truform con que va equipado.



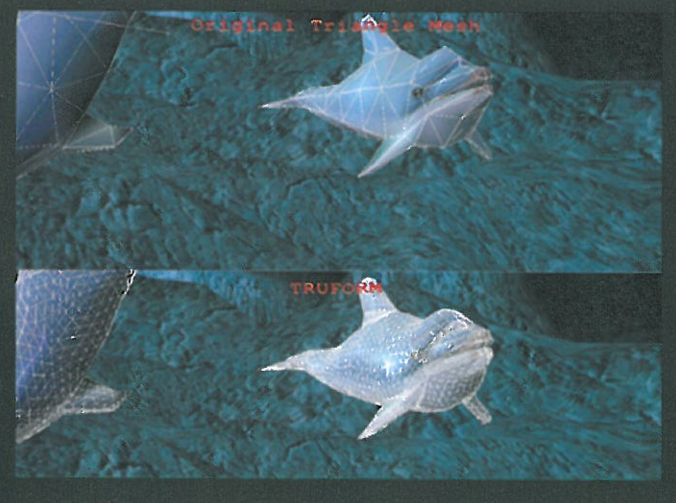


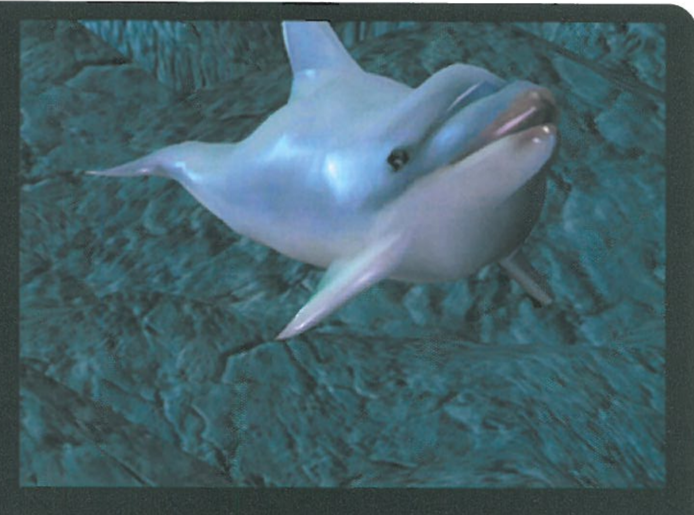
A nadie se le escapa que la imagen de ATI entre los adictos a los juegos 3D de nueva generación no es precisamente idílica. NVIDIA no sólo ofrece un ciclo de desarrollo tecnológico muy corto, sino que, además, lleva varios años aplicando una fuerte política de ayuda a los desarrolladores. De hecho, las tarjetas de NVIDIA siempre son consideradas como más avanzadas que las de ATI.

Tal vez para recuperar algo de terreno, ATI acaba de hacer públicas las características de una tecnología que no será plenamente explotada hasta la aparición de su próximo procesador R200 (Radeon 2), en octubre. La Truform, que se podría traducir como "apariencia real", es una tecnología que permite obtener objetos de un realismo increíble aumentando el número de polígonos. Los objetos quedan entonces completamente lisos, desprovistos de aristas y con una apariencia extraordinariamente fluida y viva. Basta con mirar las imágenes de los delfines para apreciarlo.

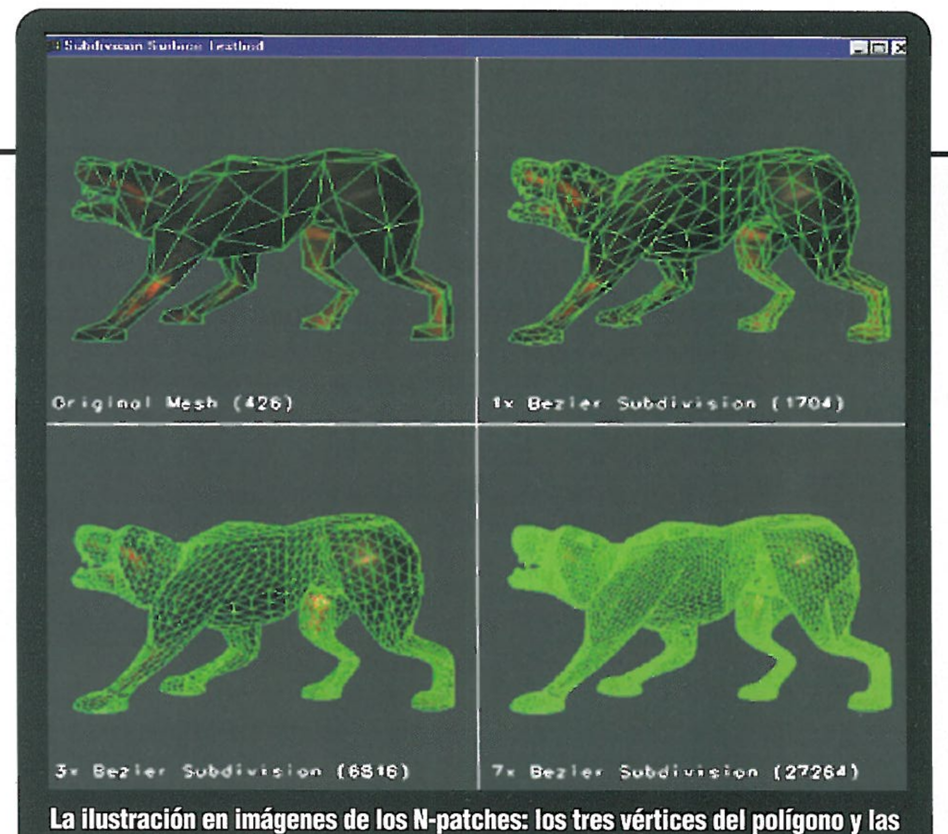
Potencia y ancho de banda

La tecnología Truform consiste en aumentar la geometría de los objetos multiplicando por diez el número de triángulos que componen un modelo. No obstante, a pesar del AGP 4x y de las funciones de transformación geométrica (T&L), lo de aumentar el número de polígonos de una escena 3D sigue siendo delicado. Por lo pronto, el bus AGP constituye un cuello de botella para la circulación de estos datos. Son frecuentes las ralentizaciones debido a que las tecnologías actuales pretenden hacer pasar todos los datos a través del bus AGP. Además de los datos referentes a la geometría, otros muchos datos relativos a las texturas y a la iluminación tam-





Los delfines reproducidos con N-patches ganan en realismo.



La ilustración en imágenes de los N-patches: los tres vértices del polígono y las coordenadas que determinan los datos para la creación de curvas de Bezier.

Un aspecto visual increíble sin perder un ápice de velocidad: una nueva vía para los juegos 3D

bién tienen que transitar por el bus. Con un ancho de banda de 1 GB/s, el bus AGP 4x queda rápidamente saturado y el bus AGP 8x aún no es una realidad. Sin embargo, con la llegada del DirectX 8, puede evitarse este problema con unos nuevos tipos de triángulos que componen los polígonos, los High Order Surfaces o N-Patches. Estos polígonos emplean algoritmos para aumentar el número de triángulos al subdividirlos en el núcleo del procesador gráfico.

Vivan las superficies curvas

Los N-Patches se componen de los tres vértices de un polígono por definir y de un conjunto de coordenadas para cada uno de los vértices. Permiten obtener una superficie curva por medio de curvas de Bezier en lugar de la superficie plana del polígono. De este modo, pueden definirse puntos de control que serán empleados para la geometría y también para las texturas y la iluminación. Con esta técnica, el ahorro de ancho de banda es enorme puesto que se añade simplemente un dato para cada vértice. No hay que olvidar que todos estos cálculos se efectúan en el núcleo del procesador gráfico y no en la CPU. Estas superficies curvas representan desde hace tiempo un desafío para los desarrolladores, puesto que Intel, con sus instrucciones SSE, ya había propuesto este tipo de mejoras sin que tuvieran un impacto significativo. Esperemos que ATI llegue a convencer a los creadores de motores 3D.

El efecto de la tecnología Truform en modelos de *Quake*.

Las herramientas disponibles

El principal argumento de ATI para defender los N-Patches es su facilidad de uso. La transformación de un modelo 3D existente en un formato compatible con N-Patches se efectúa mediante un *plug-in* para 3D Studio que ATI pone a disposición del usuario en su web. De modo que es perfectamente posible actualizar un motor 3D existente modificando simplemente los modelos sin necesidad de rescribir los códigos para los desplazamientos o la física. El otro aspecto esencial de los N-Patches es el nivel de detalle. En función de la potencia del PC, es posible incidir en la complejidad para disponer de una visualización más o menos fluida o más o menos detallada.

Sin embargo, le tecnología Truform de ATI no es más que el empleo profundizado de los sombreados disponibles en el DirectX 8. En NVIDIA preconizan otra tecnología rival, los RT Patches, que ofrecen, según ellos, un mejor aspecto visual. Como es natural, el GeForce 3 estará optimizado para los RT Patches, mientras que el Radeon 2 lo estará para los N-Patches. Sea como sea, los desarrolladores serán quienes elijan la técnica que mejor se adapte a sus necesidades. Por otro lado, seguramente aparezcan otras funciones programables que exploten las posibilidades de DirectX 8. Sin embargo, con estos nuevos procesadores completamente programables, ATI y NVIDIA van a proponer funciones de cálculo avanzadas que modificarán considerablemente el tema de las 3D.

Llega el Radeon 2

Hablemos entonces del próximo procesador de ATI y de los últimos rumores, puesto que de momento todavía no ha sido anunciado. El Radeon 2 o R200 será un procesador completamente destinado a DirectX 8 y a OpenGL. Estará fabricado con tecnología de 0,15 micras y la cadencia de funcionamiento será de 250 MHz o 300 MHz. Soportará los sombreados de píxeles y vértices programables, así como la tecnología Hydravision que permite el uso simultáneo de varios monitores. El R200 dispondrá por lo visto de cuatro unidades de renderizado capaces de tratar dos texturas a la vez. Está previsto que se anuncie su lanzamiento este mes.

Además, ATI acaba de adoptar una política "a lo NVIDIA" y vende ahora directamente sus procesadores gráficos a todos los fabricantes de tarjetas 3D del mercado. Por ejemplo, numerosos ensambladores taiwaneses ya tienen en su catálogo tarjetas basadas en el procesador Radeon y bien podrían ofrecer productos Radeon 2 al mejor precio. Este otoño se presenta caliente y el reto de ATI a NVIDIA será beneficioso para el consumidor.





LA GRABACIÓN MÁS

Las nuevas grabadoras, en el banco de pruebas

Ya están aquí las 20 y 24x, la nueva generación de grabadoras. Es una buena oportunidad para descubrir los primeros modelos y medir la ganancia real aportada por este incremento de velocidad. Mientras tanto, Sony se propone aumentar la capacidad de almacenamiento por encima de la velocidad.

Es innegable que la grabación sigue siendo, hoy en día, la manera más sencilla, eficaz y menos costosa del mercado para guardar datos. Los fabricantes comprendieron muy pronto el interés que despertaría este tipo de productos. Al igual que sucede con los demás componentes informáticos, tanto el rendimiento como la fiabilidad de las grabadoras ha evolucionado.

La última velocidad alcanzada por los fabricantes era el 16x. En paralelo, y a la vista del rápido incremento de la velocidad de los tostadores de CD, los fabricantes se vieron obligados a inventar sistemas para asegurar una grabación correcta.

100% de éxito

Podemos resumir el camino que recorren los datos en el momento de la grabación de forma muy esquemática. Al principio, los datos contenidos en el disco duro o en un CD (en el caso de copias de CD a CD *on the fly*, es decir, en tiempo real) pasan por una memoria intermedia (buffer) gestionada por la aplicación de grabación. Una vez lleno el buffer, se llena a su vez la memoria de la grabadora. Cuando dicho buffer está lleno, empieza la grabación.

A medida que los datos se van inscribiendo en el CD virgen, la memoria intermedia de la grabadora se va vaciando y pasa a ser realimentado por el buffer virtual de la aplicación. En un mundo ideal, este sistema de vasos comunicantes bastaría por sí solo para conseguir una grabación correcta. Lo que ocurre es que existe una multitud de problemas que pueden perturbar este proceso. Por otra parte, las velocidades de grabación son tan elevadas que las memorias se vacían rápidamente, lo que amplifica el fenómeno.

Por último, cuando el buffer de la grabadora está completamente vacío, la grabación de interrumpe y el CD-R se vuelve inutilizable. Para mitigar esta situación, se han implantado varias tecnologías. En Sony las llaman BURN-Proof (Buffer Under RuN Proof), en Ricoh Just-Link, o incluso SafeBurn en Yamaha. Sea cual sea su denominación a nivel de marketing, el principio de funcionamiento sigue siendo el mismo. Cuando la memoria intermedia de la grabadora no contiene ningún dato más, la grabación se detiene hasta que lleguen nuevos datos y pueda reanudarse el proceso de grabación.

El fracaso también puede venir de la calidad del CD. Con la democratización de las grabadoras de CD, el precio de los soportes vírgenes ha caído de 750 a 100 pesetas en menos de cinco años.

8,5

Nombre: MP7200A
Fabricante: Ricoh
Características: Interfaz IDE, velocidad CD-R: 20x, CD-RW: 30x, CD: 40x, JustLink y JustSpeed, memoria caché de 8 MB, software: Nero Burning ROM 5.5, NeroMix e InCD.
Precio: 30.000 pesetas (precio aproximado)

ALLÁ DEL 16x

Naturalmente, este bajada de tarifas ha sido en parte posible gracias a la competencia de las marcas taiwanesas. Estas últimas siguen proponiendo precios interesantes, pero a veces en detrimento de la calidad. Se trata de modelos llamados «No-name» (sin marca).

Así que había que encontrar la manera de que estos soportes, que inundan el mercado, pudieran funcionar sin demasiados problemas. Una vez más, varios fabricantes desarrollaron su propio sistema basado en un mismo principio. Por ejemplo, en Yamaha lo llaman Optimum Write Speed Control y en Ricoh, JustSpeed. En la práctica, la grabadora comprueba permanentemente la calidad del CD. Si este último no permite grabar a una velocidad determinada, la grabadora la reduce automáticamente.

Los errores a menudo son debidos a un aumento de la temperatura del CD, y eso les sienta fatal a los soportes de mala calidad. Los materiales baratos dispersan demasiado el calor alrededor del punto de escritura del láser, lo que daña el CD-R si se mantiene la velocidad. En cualquiera de los casos, el tiempo final del proceso de grabación aumenta, pero casi siempre se alcanza un porcentaje récord de fracaso del 0%.

El aumento de velocidad sólo implica una diferencia de algunos segundos

Ultrarrápido, pero sólo al final

Ante todo, es importante recordar que la lectura y la grabación de un CD se inicia en el centro del disco y se termina en el exterior. Dado que el disco es redondo, tiene más datos que leer al final del ciclo que al principio. Por ejemplo, en los primeros lectores de CD se utilizaba una tecnología llamada CLV (Constant Linear Velocity). El principio es sencillo: cuanto más se acerca al exterior el cabezal de lectura, más disminuye la velocidad del motor, con objeto de mantener una velocidad de lectura lineal. Es fácil percatarse de los límites de esta tecnología.

Para alcanzar altas velocidades, los lectores de CD utilizan actualmente una tecnología llamada CAV (Constant Angular Velocity). Aquí, la velocidad del motor es constante, o sea que la transferencia de datos es más importante al final del ciclo. Así es como, cuando llevamos a cabo testeos de lectores de CD-ROM, el promedio obtenido es inferior al valor indicado en los envoltorios de los productos. Esta tecnología también se utiliza en las grabadoras para la parte de lectura. En cambio, para la grabación, lo que se empleaba era la tecnología CLV. La nueva generación, a partir de 20x, cambia de tecnología.

Para alcanzar velocidades superiores al 16x, algunos fabricantes han echado mano del modo P-CAV (Partial Constant Angular Velocity). La grabación comienza en CAV y posteriormente pasa al modo CLV. De esta forma, la grabación no se efectúa totalmente en 20x. También ha sido desarrollado otro modo para las grabadoras 24x. Se trata del Z-CAV (Zone Constant Linear Velocity). Con este modo, la escritura pasa por varias fases. La grabación empieza en 16x, luego pasa a 20x y finaliza en 24x. De modo que, en realidad, hay tres velocidades de grabación distintas.

8

Nombre: Megalus
Fabricante: Waitec
Características: Interfaz IDE, velocidad CD-R: 24x, CD-RW: 10x, CD: 40x, BURN-Proof, memoria caché de 2 MB, software: PrimoCD Plus 2.0.
Precio: 28.000 pesetas (precio aproximado)

Tres grabadoras rápidas

En el momento de escribir estas líneas, están disponibles en el mercado dos grabadoras 20x y una 24x. Tenemos, para empezar, la Yamaha CRW2200E-VK. Graba los CD-R a una velocidad máxima de 20x, los CD-RW a 10x y lee los CD a 40x. Para la protección contra las interrupciones, Yamaha cuenta con una tecnología de su

PRESTACIONES	SONY CRX200E-RP	YAMAHA CRW2200E	RICOH MP7200A	WAITEC MEGAL US
Velocidad	12x 8x 32x	20x 10x 40x	20x 10x 40x	24x 10x 40x
Memoria caché	2 MB	8 MB	2 MB	2 MB
Sistema anti-crash	-	SafeBurn	JusLink	BURN-Proof
Modo Raw	Sí	Sí	Sí	Sí
Overburning	Sí	Sí	Sí	Sí
Lectura de CD media	24x	29x	31x	30x
Tiempo de acceso medio (ms)	141 ms	133 ms	93 ms	117 ms
Extracción audio (x)	12x	28x	29x	29x
Escritura de un CD-R de 650 MB (min)	6 min 37 s	4 min 26 s (a 20x)	4 min 6 s (a 20x)	3 min 38 s (a 24x)
Escritura de un CD-RW de 650 MB (min)	10 min 0 s	7 min 53 s (a 10x)	7 min 34 s (a 10x)	7 min 37 s (a 10x)



Nombre: CRX200E-RP
Fabricante: Sony
Características: Interfaz IDE, velocidad CD-R: 12x, CD-RW: 8x, CD: 32x, BURN-Proof, memoria caché de 8 MB, software: WinOnCD, DirectCD, PhotBase, VideoImpression, Wavelab, Datakeeper, Liquid Player
Precio: 43.000 pesetas (precio aproximado)

propiedad llamada SafeBurn. Integra un sistema similar al BURN-Proof y una caché de 8 MB. Para que se pueda utilizar todo tipo de soportes, la grabadora utiliza el Optimum Write Speed Control. Todos los testeos han sido llevados a cabo con éxito con soportes de distintas calidades. Se grabó un CD-R de 650 MB en 4' 26". La grabación de un CD-RW no nos llevó más de 7'53". El rendimiento en lectura es igual de bueno. La tasa de transferencia media alcanza los 29x y el promedio de la tasa de extracción supera los 28x. La Yamaha CRW220E también nos sorprendió por lo silenciosa que es. La oferta de software incluye las más recientes versiones de las aplicaciones de Ahead, con Nero Burning ROM 5.5, NeroMix e InCD. El precio de la Yamaha ronda las 44.000 pesetas.

La Ricoh MP7200A-DP es una rival para la Yamaha. Tiene características similares, 20x, 10x y 40x, y a un menor precio. Ricoh cuenta con sus propios sistemas de protección agrupados bajo los nombres JustLink y JustSpeed. Los resultados de los testeos en lectura nos dan un tiempo de acceso medio de 93 ms y una tasa de transferencia de 31x, con lo cual es muy eficaz. En cambio, la memoria intermedia sólo es de 2 MB. La grabación de un CD-R sólo nos llevó 4'6", mientras que para grabar un CD-R hicieron falta 7'34". El precio del MP7200A-DP no alcanza las 30.000 pesetas, lo que le otorga la mejor relación calidad precio del mercado. La oferta de software es idéntica a la de Yamaha.

Por último, la Megalus de Waitec es la primera grabadora 24x disponible. Basada en un producto de Sanyo, cuenta con la última versión del BURN-Proof. La tecnología Z-CAV le permite grabar un CD-R en 3'38" y un CD-RW en 7'37". El rendimiento en lectura se mantiene dentro de la media, con un tiempo de acceso de 117 ms y una tasa de transferencia media de 30x. En cuanto a la extracción audio, el Megalus sale más bien airoso, con un promedio de 29x. En lo que se refiere a la oferta de software, difiere de la de los demás fabricantes con el PrimoCD Plus de Prassi. Y su precio aproximado es de 28.000 pesetas. Cabe destacar que ninguna grabación ha salido mal con estos tres modelos. De modo que los tres sistemas de protección parecen ser igual de eficaces.

El fracaso de la grabación también puede ser debido a la mala calidad de los soportes

Y las demás...

Al margen de esta guerra constante por alcanzar mayores velocidades, algunos fabricantes se decantan por otros conceptos. Es el caso de Sony que, tras haber lanzado una grabadora 12x eficaz pero relativamente cara, propone ahora una grabadora de CD capaz de almacenar más de los 650 MB tradicionales.

La grabadora CRX200E-RP cuenta con la tecnología de doble densidad (Dolby Digital), que permite almacenar 1,3 GB en un CD. Naturalmente, y ahí es donde duele, hay que utilizar CD especiales de tipo Dolby Digital que sólo podrán ser leídos en la grabadora de Sony. En la práctica, la grabación de un CD-R de 650 MB lleva 6'37". Con un CD-RW, la duración alcanza los 10'. Utilizando soportes de doble densidad, la capacidad se duplica y, lógicamente, lo mismo ocurre con el tiempo de grabación. Por otra parte, el modo de lectura es bastante eficaz, con una velocidad media de 24x. El tiempo de acceso medio es de 141 ms y la velocidad de extracción audio alcanza los 12x. El precio de los soportes de doble densidad es de 500 pesetas, mientras que la CRX200E-RP ronda las 43.000 pesetas. O sea, que en conjunto sale relativamente cara.

La elección

De manera que la elección de una grabadora sigue siendo bastante difícil. Todo depende de tus apetencias y del material de que dispongas actualmente. Por ejemplo, si ya tienes una grabadora 16x, pasar a 20x o a 24x será inútil ya que sólo ganarás un puñado de segundos. Asimismo, si no quieres gastar demasiado dinero, limítate a esta velocidad. Encontrarás grabadoras 16x por menos de 28.000 pesetas. Los soportes certificados 20x o 24x aún escasean, una razón más para limitarse al 16x.

Ahora bien, si siempre vas con prisas o eres un fanático de la técnica, cualquier grabadora 20x o 24x con un precio por debajo de las 50.000 pesetas será una buena elección. Las tecnologías de las distintas protagonistas varían, pero los resultados son similares. Aun así, en 20x consentiremos una ligera ventaja a la MP7200A de Ricoh, ya que ofrece mejores resultados que la Yamaha. La Megalus de Waitec mantiene el liderazgo con un tiempo de grabación inferior a los 4 minutos y un precio de 28.000 pesetas.



Nombre: CRW2200E
Fabricante: Yamaha
Características: Interfaz IDE, velocidad CD-R: 20x, CD-RW: 10x, CD: 40x, SafeBurn, memoria caché de 8 MB, software: Nero Burning ROM 5.5, NeroMix e InCD
Precio: 44.000 pesetas (precio aproximado)



DELL INSPIRON 8000 1000UT

El primer portátil para jugar

Hasta ahora, el **ordenador portátil** no era más que una tentación **para el jugador nómada**, ya que el apartado gráfico y sobre todo las 3D no estaban a la altura. **Dell se ha marcado** un puntazo con **el primer portátil** concebido **para jugar.**

NOMBRE: Inspiron 8000 1000UT (i0815)
FABRICANTE: Dell
CARACTERÍSTICAS: Pentium III a 1 GHz, 128 MB de RAM, procesador 3D GeForce 2 con 32 MB de RAM, disco duro de 20 GB, lector de DVD, pantalla TFT de 15", sonido estéreo, módem de 56K
PRECIO: 499.728 pesetas

8,5

A pesar de que los portátiles son cada vez más potentes, las 3D siguen siendo el pariente pobre que impide disfrutar de los juegos de acción actuales. Pero esta situación ha cambiado tras lanzar NVIDIA la versión móvil del chip GeForce 2, el Go. Sólo faltaba que los fabricantes lo integraran en un portátil pensado para nosotros, los jugadores, y ha sido Dell el primero en construir este oscuro objeto del deseo: el Inspiron 8000 1000UT. La innovación y la potencia pasan factura, de eso no hay duda: nada más y nada menos que 500.000 pesetas tendrás que pagar para hacerte con esta maravilla.

Una bestia

Las características técnicas de este portátil son de ensueño. Basado en un procesador Pentium III a 1 GHz, dispone de 128 MB de RAM y, lo más importante, integra el chip 3D GeForce 2 Go con 32 MB de memoria DDR. En cuanto al rendimiento, se sitúa muy cerca de un GeForce 2 MX, aunque quizá por debajo de un GeForce 2 MX 400. Para jugar a lo grande, la pantalla TFT ostenta 15 pulgadas con una resolución máxima de 1600 x 1200. La comodidad visual es excelente siempre que estés bien cerca de la pantalla, la latencia es del todo aceptable y puedes jugar a títulos como *Quake* sin molestias visuales. El sonido se reproduce en estéreo por dos altavoces Harman Kardon de muy buena calidad.

Por fin un ordenador portátil con un procesador 3D

El disco duro ofrece una capacidad de 20 GB a 5.400 rpm y resulta bastante veloz tratándose de un portátil. El lector de DVD integrado, de 8x, permite ver películas en excelentes condiciones gracias a la calidad del sonido y de la visualización. Hay incluso salidas AC3 y TV para poder conectarlo a un equipo de Home Cinema. En la parte delantera se abren dos ranuras multifunción que acogen la disquetera y una batería Lithium-Ion. La autonomía de juego es de alrededor de una hora, por lo que es aconsejable sacar la disquetera para instalar una segunda batería (cuestan unas 15.000 pesetas). De esta manera, podrás asegurar dos horas de juego, un tiempo más aceptable.

El volumen no es monstruoso, teniendo en cuenta el rendimiento, y el peso de 3,3 Kg queda dentro de lo normal. En el tema de conexiones no se ha olvidado nada, incluso ofrece un puerto Fire Wire y un módem de 56K.

Rendimientos

Para qué engañarnos, el portátil no alcanza los rendimientos de un ordenador de escritorio con la misma potencia, pero aun así es impresionante. Con *Quake III* a una resolución de 1024 llega a reproducir 52,6 imágenes por segundo, lo que permite jugar en buenas condiciones. Todos los últimos juegos funcionan a la perfección, toda una proeza para un portátil. En resumen, estamos ante el equivalente de un PC de mesa equipado con un Pentium III a 700 MHz y una GeForce 2 MX. ¡Viva el progreso!





Tu PC, a prueba de contratiempos

NOVEDADES HARDWARE

Para disfrutar de todos tus juegos necesitas una tarjeta 3D, un joystick, altavoces y un disco duro capaz de almacenarlos. En estas páginas encontrarás buenos argumentos para actualizar tu PC, además de una tarjeta PCI que promete convertirse en el ángel de la guarda de tu máquina y tus partidas.

TARJETA PCI BOOT & GO

FABRICANTE: Kadima
PRECIO: Por determinar
9

El sistema Boot & Go, compuesto de una minúscula tarjeta PCI, viene a salvarnos de los irritantes reinicios de Windows después de un cuelgue y la consiguiente pérdida de las partidas. Pensado para proteger el sistema, el Boot & Go tiene dos posibles usos.

En el primero, instalas tu PC correctamente con un nuevo Windows, todos los controladores y aquellos programas que utilizas habitualmente. Después, durante el arranque, guardas el disco y ya no tienes que preocuparte nunca más. Al cabo de algunos meses, cuando Windows empiece a hacer de las suyas y ya nada funcione como al principio o empiecen a sucederse las ventanas azules, reinstalas. Te encontrarás entonces con la misma configuración que tenías después de la primera reinstalación. Para los jugadores, es todo un descubrimiento. Basta con copiar las partidas de los juegos antes de la reinstalación y periódicamente te encontrarás con un PC nuevo y muy potente, sin tener que pasarte horas instalando de nuevo. La segunda utilización es la que te permite guardar tus datos más importantes. Sólo hay que definir el disco en cuestión, guardarlo regularmente y los datos quedarán protegidos.

Este sistema te protege de todas las alteraciones ligadas al software, así como de los virus. Sólo hay una disfunción física del disco que puede acabar con el sistema, si tu disco se rompe. En cambio, ya puedes borrar ficheros, archivos tan esenciales como Windows e incluso formatear el disco, que Boot & Go te lo restaurará todo. Y, por increíble que te parezca, no ocupa espacio en el disco duro. Es casi mágico, una invención genial, cuyo precio no debería superar las 25.000 pesetas.

SEAGATE BARRACUDA 40 GB

He aquí un disco duro de tamaño considerable que se beneficia de los últimos refinamientos tecnológicos. El Barracuda ATA III gira a 7200 rpm y cumple la norma UDMA 100. Su tiempo de acceso de 9,7 milisegundos y su tasa de transferencia máxima de 41 MB por segundo lo sitúan en la media. Destaca especialmente por su funcionamiento silencioso. Su tamaño, de 40 GB, es más que suficiente para que puedas instalar todos tus juegos. El Seagate se vende a unas 26.000 pesetas, un precio que lo convierte en una buena opción.



7,5
FABRICANTE: Seagate
PRECIO: 26.200 pesetas

WESTERN DIGITAL WD800BB 80 GB

7,5
FABRICANTE: Western Digital
PRECIO: 56.000 pesetas

Gracias al lanzamiento del Caviar WD800BB, Western Digital se vuelve a situar en lo más alto de todo. Este disco duro de 80 GB tiene una velocidad de 7200 rpm y una interfaz UDMA 100. Las prestaciones del disco se sitúan en la media, con un tiempo de acceso medio de 12 ms y una tasa de transferencia media de 31 MB/s en lectura y de 19 MB/s en escritura. Se trata de un buen disco para todos aquellos que necesiten espacio, aunque no dejará del todo contentos a los aficionados a la velocidad. De todas formas, el Western Digital es una buena elección para quien quiera aumentar de forma inmediata la capacidad de almacenamiento de su ordenador.



8,5

FABRICANTE: Elsa
PRECIO: 28.000 pesetas

ELSA GLADIAC 511 PCI

Si te has comprado un PC con un chipset gráfico integrado Intel i810 verás que no dispone de un puerto AGP, por lo que no podrás actualizar las 3D. Afortunadamente, Elsa no te olvida. La Gladiac 511 PCI está equipada con un procesador 3D GeForce 2 MX 400 de NVIDIA a 200 MHz. Con 32 MB de SD-RAM a 166 MHz podrás plantar cara a todos los juegos. Las prestaciones son equivalentes al GeForce 2 MX, excelentes siempre que no vayas más allá de una resolución de 1024 x 768, lo que tampoco está nada mal. Cuenta también con una salida para televisión, un programa para leer DVD y, de regalo, el *Pro Rally 2001*. De todos modos, este entusiasmo variará en función del PC que tengas. Para explotar correctamente la potencia de esta tarjeta, la velocidad de tu ordenador ha de ser al menos de 400 MHz, aunque lo ideal es que sea de 500 MHz o incluso superior. Si tu ordenador no llega, será mejor que ahorres un poco y te compres uno nuevo.

ALTAVOCES PHILIPS A 3500



6

FABRICANTE: Philips
PRECIO: 27.775 pesetas

Los OVNI que Philips propone para nuestro PC son realmente curiosos. Los cuatro satélites son planos y tan sólo pesan algunos gramos, la caja de bajos de madera tiene una X mística y aparentemente no hay ningún ajuste. Todo se hace gracias a un mando a distancia. La ventaja, evidentemente, reside en la movilidad, pero el inconveniente es que no podemos ver los niveles. Afortunadamente, dispones de preajustes para los juegos, la voz y la música. La reproducción es típica de los bafles planos. La presencia y la separación son buenas, pero no hay sonidos medios y el sonido es demasiado claro, incluso metálico. La enorme caja de bajos está provista de un sistema de amplificación pomposo de nombre WOOX, pero no consigue equilibrar el conjunto. Sin embargo, la potencia es suficiente e incluso no hay saturación. Con los juegos que tienen configurado el sistema 4.1, el resultado no es malo, la ausencia de sonidos medios molesta menos y la localización de ruidos es excelente. No obstante, los bajos no son suficientemente potentes, especialmente durante las explosiones. La calidad global en el caso de los juegos es aceptable pero su precio, cerca de las 28.000 pesetas, es excesivo.

LOGITECH WINGMAN ATTACK 2

El Wingman Attack 2 supone un cambio de look para el joystick de gama baja de Logitech. La forma y la empuñadura no han cambiado, o sea que la ergonomía y el manejo siguen siendo igual de buenos. Sólo el plástico del manguito se queda un poco corto. No presenta ninguna extravagancia, sólo una palanca de gas muy manejable con seis botones. La conexión es USB y el reconocimiento automático. Si te dedicas exclusivamente a los juegos de acción, este mando te sirve de sobras.



8

FABRICANTE: Logitech
PRECIO: 3.990 pesetas

LOGITECH WINGMAN ACTION PAD

Logitech, con un gran abanico de *pads* a sus espaldas, ha lanzado una vez más un nuevo modelo de gama media. El Action Pad es bueno para cualquier cosa a pesar de que no tiene muchos ornamentos. Dispone de ocho botones, un mini joystick analógico y una palanca de gas en forma de cursor. La idea es que el *pad* sirva también para los juegos de coches y los de acción, ya que estas funciones no exigen un joystick especial.

Desgraciadamente, Logitech ha tomado como modelo la peor rama de su gama, la que tiene una ergonomía dudosa. Su cuerpo anguloso no le permite adaptarse muy bien a la forma de la mano, la cruz direccional está demasiado incrustada, la maneta no se manipula con la suficiente precisión y los botones no se distinguen demasiado bien. El joystick es auto-calibrado pero no muy preciso, y cuando está inclinado queda demasiado lejos del dedo. La palanca de gas es demasiado blanda para ser precisa y encima está mal situada. Lo único que le salvan son la conexión USB y los controladores de Logitech.

4

FABRICANTE: Logitech
PRECIO: 4.890 pesetas



La acción destructiva y rebelde de *Red Faction* viene que ni pintada para ayudarte a superar la vuelta al día a día. Sigue soltando adrenalina y cárgate virus en *Bacteria* o disfruta del ambicioso simulador espacial *Battlecruiser 3000AD*, del que te ofrecemos su versión completa.

RED FACTION

Red Faction es un sorprendente juego de acción en primera persona creado por Volition, los autores de la serie *FreeSpace*. El juego utiliza un motor gráfico innovador, el Geo-Mod, capaz de modificar de forma dinámica y en tiempo real la geometría de los escenarios. El Geo-Mod se caracteriza por una simulación avanzada de los objetos y escenarios, partículas y líquidos incluidos, que te permite destruir con tus armas paredes, objetos y otras partes del escenario. El resultado es un mayor realismo y una jugabilidad más rica.

En el juego eres Parker, un trabajador de las minas que la Ultor Corporation tiene en Marte. Por si las condiciones infrahumanas que sufren los mineros fueran poco, una extraña enfermedad empieza a diezmarlos. Harto de la situación, decides incitar a tus compañeros a rebelarse contra la todopoderosa corporación y estalla así una revolución. Tu objetivo es acabar con la corporación y resolver el misterio de la enfermedad. A lo largo de los 20 niveles del juego, que combinan acción y sigilo, pasarás de las minas subterráneas a los laboratorios de Ultor, la superficie y los satélites de Marte. En el juego podrás conducir vehículos terrestres, marítimos y aéreos y dispondrás de 15 armas de destrucción masiva. La demo ofrece dos niveles de entrenamiento y tres niveles de juego en el modo para un solo jugador.

INSTALACIÓN: Demos/Red/Red Faction.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Volition
EDITOR: THQ/Proein
REQUISITOS: PII 400, 64 MB de RAM, 200 MB libres, tarjeta aceleradora de 8 MB, DirectX 8.0



CONTROLES

Movimiento: W, S, A, D · Saltar: Espacio · Disparar arma principal: Botón izquierdo · Disparar arma secundaria: Botón derecho

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador.
En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

Heart of Winter: TRIALS OF THE LUREMASTER

En el apartado de extras del CD encontrarás *Trials of the Luremaster*, la expansión gratuita para *Heart of Winter*, a su vez expansión de *Icewind Dale*. En la nueva expansión, que te ofrecemos completamente traducida al castellano, un misterioso ser de pequeño tamaño se presenta en la taberna de Lonelywood, llamada La Horca Silbante. Este personaje quiere reclutar a un grupo de valientes héroes con el fin de aventurarse en una búsqueda hacia un lugar maravilloso, repleto de tesoros inimaginables. Te esperan dos nuevas zonas a explorar, con niveles secundarios, de 20 a 40 ítems nuevos, un nuevo monstruo y una historia independiente. La nueva expansión está dirigida a usuarios de los niveles 11 a 18 y, para poder jugar, deberás tener instalados el título y la expansión originales.



SUMARIO

CD1

THE STING!

INSTALACIÓN: Demos/Sting/StingDemo.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: neoSoftware
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 90 MB libres, tarjeta gráfica de 16 MB con soporte para Direct3D.



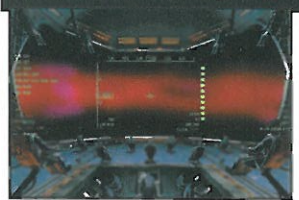
The Sting! es una aventura gráfica en la que encarnas a Matt Tucker, un aprendiz de ladrón que vive en Fortune Hills, una ciudad llena de oportunidades para el crimen. Tu objetivo será alcanzar la notoriedad entre el lumpen de la ciudad. Para ello, tendrás que conocer a la gente adecuada y realizar una serie de "trabajos" hasta culminar tu carrera criminal con el robo del siglo. La demo incluye dos misiones y un tutorial y, aunque está en inglés, el juego se publicará completamente traducido.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

BATTLECRUISER 3000AD

INSTALACIÓN: Demos/Battlecruiser/BC3K209FREE.EX
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: 3000AD
REQUISITOS: P 166, 16 MB RAM, 165 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D.



Battlecruiser 3000AD es un simulador de vuelo espacial creado en 1998 por Derek Smart. La versión que te ofrecemos incluye el juego original completo y sus actualizaciones posteriores. Al mando de una de las naves más poderosas de la galaxia, una Battlecruiser, deberás mantener la paz y el orden en el espacio a lo largo de una vastísima campaña. Ojo: instálalo en un carpeta con menos de ocho caracteres (por ejemplo C:\BC3K) y pulsa el archivo BC3K.

CONTROLES

Piloto automático: A · **Motor**: Mayúsculas + E
Reactor: Mayúsculas + R · **Disparar**: Enter

THE CORPORATE MACHINE

INSTALACIÓN: Demos/Corporate/tcm110_demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stardock Corporation
REQUISITOS: P 75, 32 MB RAM, 12 MB libres, DirectX, tarjeta gráfica de 8 MB.



The Corporate Machine es un juego de estrategia basado en la competencia empresarial. Tras fundar tu propia compañía, has de intentar desbancar a tus competidores directos y monopolizar tu sector. Para ello, deberás mostrar tu audacia en la investigación, la fabricación, el marketing y la estrategia empresarial. La demo se juega *on line* a través de los servidores de Stardock.net (hasta cuatro jugadores) y ofrece sólo un mercado y un mapa.

CONTROLES

Mapas: F2 · **Informe**: F3
Pantalla de producción: F4 · **Investigación**: F6

CHAMPIONSHIP SURFER

INSTALACIÓN: Demos/Surfer/surfdemo.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Krome Studios
REQUISITOS: PII 233, 32 MB RAM, 140 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 4 MB, DirectX 8.



Championship Surfer es un simulador de surf que utiliza un motor 3D capaz de generar olas sorprendentemente realistas y en tiempo real. El juego ofrece 50 movimientos especiales, 30 tablas y ocho miembros del equipo surfero por excelencia, el O'Neill. En la demo podrás jugar dos modos (Arcade y Freesurf), en dos playas (Sandy Beach y Cut Loose Cove) y con dos surferos (Cory Lopez y Rochelle Ballard).

CONTROLES

Empezar/Seleccionar: Enter · **Ponerse de pie**: Ctrl. izquierdo · **Movimiento**: Cursores
Agarrarse a la tabla: Alt izq.

COMBAT MISSION

INSTALACIÓN: Demos/Combat/cmdemo102.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Big Time Software
REQUISITOS: P 200, 32 MB RAM, 30 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 8 MB.



Combat Mission es un juego de estrategia en 3D ambientado en la Segunda Guerra Mundial. El sistema de combate está basado en turnos, das las órdenes a tus tropas y luego puedes ver cómo éstas las llevan a cabo en tiempo real. La demo te permite jugar dos batallas ficticias, un encontronazo en Chance Encounter y un ataque americano a las posiciones fortificadas alemanas en Valley of Trouble. Puedes jugar tanto en el bando de los aliados como en el del Eje.

CONTROLES

Todos lo controles se realizan con el ratón

BACTERIA

INSTALACIÓN: Demos/Bacteria/bacteriademo.exe
GÉNERO: Arcade
DESARROLLADOR: FINarts
REQUISITOS: PII 400, 32 MB RAM, 100 MB libres. DirectX 8, tarjeta gráfica 3D.



Bacteria es un *arcade* de gráficos espectaculares. ¿Te acuerdas de *El viaje Fantástico*? Pues la historia de *Bacteria* es parecida. Amrtech Ltd te contrata para introducirte en el cuerpo de un científico aquejado de un virus desconocido. Una vez reducido tu tamaño, serás inyectado en su cuerpo a bordo de una nave miniatura para localizar el foco de la infección. En la demo deberás destruir más de 30 tipos de virus diferentes a lo largo de cinco niveles.

CONTROLES

Acelerar/desacelerar: arriba/abajo • **Girar**: izqdo./dcho.
Disparar HX-4: Botón izqdo. • **Torpedo**: Botón dcho.

MAD

INSTALACIÓN: Demos/Mad/sr-mad-demo-v01.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Small Rockets
REQUISITOS: P 233, 16 MB RAM, 15 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 4MB.



MAD-Global Thermonuclear Warfare es un juego de estrategia en tiempo real estilo *arcade* en el que controlas una de las dos superpotencias que se reparten el mundo. Las dos, por supuesto, están en guerra, y se valen de armas con láseres vía satélite y misiles nucleares. No hay vuelta de hoja, sólo puede haber un ganador, así que reúne un fabuloso arsenal y destruye sin piedad a tu enemigo. La demo ofrece modos para uno y dos jugadores.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón



Suscríbete ya a la mejor revista de juegos de PC a este lado de la capa de ozono. No dejes que nadie se te adelante, los cien primeros recibirán una copia de Multi Action o Multi Sports, juegos cedidos por Dinamic Multimedia. Además, por el precio de diez números tendrás un año completo. Haz cuentas: ¡dos Game Live de regalo!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por el precio especial de 6.950 ptas. (41,77 Euros).

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España. ¡Dos ejemplares de regalo!

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA

☐ TARJETA VISA Nº (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos.. Telf..................

Dirección..

Población.................... C.P.................... Provincia....................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.

JUEGO COMPLETO

GRAND PRIX Racing 98

¿A quién le importa la Fórmula 1? Es un deporte absurdo en el que **un puñado de multimillonarios con malas pulgas** dan vueltas y más vueltas a los mismos circuitos hasta que se acaba la carrera y gana Michael Schumacher. Aun así, a nosotros **nos importa mucho. Siempre que sea virtual**, claro.



Instalación

INSTALACIÓN: D:/ Setup
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Midas Interactive
REQUISITOS: P 120; 16 MB de RAM; 50 MB de espacio en el disco duro, tarjeta gráfica compatible con DirectX.

Acelerar	A
Frenar	Z
Derecha	,
Izquierda	.
Subir marcha	P
Bajar marcha	L
Mirar atrás	M
Pausa	F1
Ayuda en pantalla	F2
Línea de carrera	F3
Asistencia en el viraje	F4
Asistencia de frenado	F5
Selección de cambio	F8
Panel	F9

Ha llegado el momento de reemprender la rutina diaria. El retorno al curro, al colegio, al infierno, en definitiva, será más llevadero si al menos tienes una buena excusa para volver a casa al final del día. Seguro que en *Grand Prix Racing 98* encuentras una más que convincente. Después de un azaroso día de trabajo no hay nada como lanzarse a toda velocidad por un circuito con uno de estos monoplaza.

En el juego podrás reproducir todo el ritual de la F1: sesiones de entrenamiento, clasificación y, finalmente, la carrera con todas sus emociones. El juego incluye hasta cinco niveles de dificultad y dispondrás de distintas ayudas para que controlar el monoplaza en las curvas sea más fácil. Eso sí, si las utilizas todas te será imposible arañar esos segundos necesarios para ganar la carrera. Puedes activarlas o desactivarlas utilizando las teclas de función.



Apura la frenada y busca un hueco por el que avanzar.

Aprenderse el trazado de los circuitos es la mejor fórmula para competir con garantías de éxito, así que explota al máximo las sesiones de práctica. En este modo podrás estudiar las evoluciones en la pista de otro vehículo y utilizarlo como objetivo a batir. Una vez domines la situación, llega el momento de lanzarse al circuito en busca de la primera posición en la parrilla de salida. Partirás de los boxes y tu mente debe estar fresca para poder obtener el mejor tiempo posible.

Antes de empezar a correr por la pista, entra en el apartado de opciones y elige la resolución y el tipo de control que prefieras. La opción predeterminada es el joystick, así que si no dispones de él deberás ajustar esta opción para jugar con *pad* o teclado. En el momento de la salida deberás engranar la primera marcha. A partir de allí el coche lo hará automáticamente. En caso de que necesites dar marcha atrás para recolocar el vehículo en la pista, deberás repetir la operación bajando las velocidades. Si prefieres la conducción en primera persona puedes cambiar la cámara utilizando las teclas descritas en el cuadro.

Y eso es todo, no olvides llevar una dieta equilibrada, recorrer unos cuantos kilómetros cada mañana y levantar pesas cada dos días para mantenerte en forma y poder pilotar una de estas máquinas voladoras. Los pilotos pierden unos cuantos kilos en cada carrera, así que ojito, no te vayas a quedar en los huesos.



Si hay un circuito complicado, ése es Mónaco. Ojo con los guardarraíles si no quieres acabar con el coche hecho trizas.

NÚMEROS ATRASADOS























BOLETÍN DE PEDIDO

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 595 pesetas (3,57 EUROS) por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 695 pesetas (4,18 EUROS) por ejemplar:

☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel.....................

Dirección..

Población..............................C.P.......................Provincia...............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

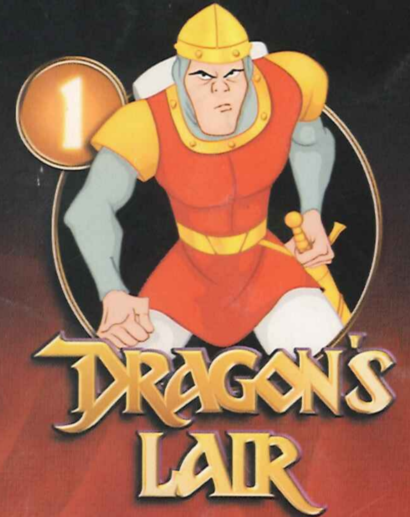
ABSOLUTAMENTE MÁGICA
ABSOLUTAMENTE IMPRESCINDIBL

LA TRILOGÍA DON BLUTH'S DRAGON'S LAIR

EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTAS











Corría el año 1983. Un equipo capitaneado por el genio de la animación Don Bluth creó el primer juego de una trilogía que conmocionó el mundo.

La gente se agolpaba en los salones recreativos; descubrir cada fase era un acontecimiento, controlar personajes animados una revolución. Su funcionamiento, algo mágico. Los que tuvimos la suerte de vivirlo quedamos marcados para siempre.

En la Trilogía Dragon's Lair se han remasterizado fielmente Dragon's Lair, Dragon's Lair II:La máquina del tiempo y Space Ace para que disfrutes exactamente igual que con la recreativa. La magia vuelve a nuestros días...

- Por primera vez íntegramente doblados al castellano
- Imagen a pantalla completa restaurada digitalmente
- Sonido y banda sonora en calidad estéreo digital
- Ajuste de sincronía NTSC/MPEG sin pérdida de fotogramas
- Recomposición de fotogramas y rotulación en castellano
- Nuevas opciones de juego: modo guiado, ver película, selección de fase...

Todos los extras en www.fxplanet.com



EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTAS

La edición especial coleccionistas incluye 3 estuches de lujo, triple CD-ROM, manuales y especial "Cómo se hizo".





La Trilogía Dragon´s Lair se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informátic